LE GÉANT DES CONSOLES NINTENDO

15F
Super Nintendo
Nes - Game Boy

JUILLET 1994 - N°24

BANZZ

En test : Mystic Quest, Les Schtroumpfs, Hyper V-Ball, Wolfenstein 3D... News : Super Street Fighter 2...

CADEAU
LES TATOUS DE
DRAGON BALL Z

DBZ 2
LA REVANCHE

FINALE DU MONDIAL

© 1992
WC'94/ISL

FIFA SOCCER CONTRE WorldCup USA 94

WARIO LAND
SUPER MARIO LAND 3

OFFICIAL
GAME BOY
GAME PAK

DEHORS MARIO VIVE WARIO !

Pourquoi chercher ailleurs ?! On trouve tout sur le

3615 KONSOL

Soluces, Trucs et Astuces, dialogue avec la rédaction, les PA...

Suisse : 4 FB
Belgique : 110 FB
Canada : 3,5 $

Portugal : 650 escudos
Guadeloupe : 50 FF
Martinique-Réunion : 22,50 FF

JUIL 94 - N°24

M 4485 - 24 - 15,00 F

ClayFighter
DEUX JOUEURS
C'EST 2 FOIS MIEUX
MEGA SON
16 MEGA
16 MEGA • 16 MEGA • 16 MEGA
SUPER NINTENDO
Interplay
Tout droit sorti d'un univers de pâte à modeler délirant, voici ClayFighter :
12 combattants tous plus fous les uns que les autres, des tonnes de coups secrets encore jamais vus sur Super Nintendo, des prises à vous clouer sur place, un nombre de niveaux ahurissant...
Et côté image et son, là aussi, attendez vous au mega choc !
ASTUCES & CONCOURS
SUR LA LIGNE OCEAN
36 68 33 68*
ocean
T'ES PRIS AU JEU
Des coups à se tordre de rire !

Sommaire

4-7 TOUTE L'ACTU DU MOIS
8 FIFA SOCCER (Super Nintendo)
12 DRAGON BALL Z 2 (Super Nintendo)
ET LES TESTS DU MOIS (World Cup USA 94 (Grid), Mystic Quest (Sony), Les Schtroumpfs (Sony), Pinocchio (Kaze), Wolfenstein 3D (Grid), Aladdin, Young Merlin, Tintin au Tibet, Dragon Ball Z (Super Nintendo), Wonderboy (GB))

37 LES TRUCS & ASTUCES
38 LES PETITES ANNONCES
39 LES TECHNIQUES ULTIMES
STREET FIGHTER 2
TURBO (Dbalsim)

AVIS AUX LECTEURS !
NE RATEZ PAS, LE MOIS PROCHAIN, LA NOUVELLE FORMULE DE BANZZAI !!

Editorial

Pas de blague ! Dites-moi que vous le savez ? Quoi, vous ne savez pas encore que Dragon Ball Z 2 sort, ce mois-ci, sur la Super Nintendo ? Que la honte vous emporte au Congo ! Heureusement qu'on est là ! Eh oui, à la rédac' on vous a concocté un test aux p'tits oignons : cinq pages de DBZ 2, rien que pour vos minettes... Ne vous inquiétez pas, il y en a aussi pour les autres. Ceux qui aiment les simus, les jeux de plates-formes, les beat'em up... Alors par ordre d'arrivée dans vos' canard favori : FIFA Soccer, le hit d'EA Sports ; World Cup USA 94, la simu officielle de la Coupe du Monde ; Mystic Quest ; les schtroumpfs... Et zut, vous n'avez qu'à le feuilleter votre journal ! Bon, maintenant lisez bien les lignes qui suivent, elles sont de la plus grande importance... Alors voilà, cela fait maintenant deux ans que vous lisez Banzzaï, que vous retrouvez tous les mois vos rubriques préférées... Eh bien on a décidé de changer la forme du magazine ! Dès le prochain numéro, Banzzaï change de look... En attendant, je vous souhaite une bonne lecture du dernier grand format... et comme d'habitude, si vous êtes coincé dans un jeu... 3615 Konsol* ! (*1, 27 francs la minute)

Banzzaï

3615 KONSOL

Toutes les soluces Tous les Trucs & Astuces !

également au téléphone :
36 70 53 89

le courrier des Lecteurs

Salut à tous
Tadlou ! Mais oui mais oui, l'école est finie... on va pouvoir flânder et se brosser pendant sans penser à autre chose qu'à rien faire. Calmez le bulle, moi j'trouve ça rudement bate ! Ajoutez à dessus une Game Boy, des pilles neuves et Monster Max et le bonheur de Djaboum sera complet. C'en profite pour vous souhaiter à tous d'excellentes vacances. Faites tout de même gaffe à la couche d'ozone. Paraîtrait qu'elle est pleine de trous...

LEtTre du Mois

L'EST OUF LE GARS !

Cher Djaboum,
Je m'appelle Philippe et j'ai quelques questions à te poser...
Est-ce vrai que les cartouches de jeux Game Gear entrent dans la Game Boy ? Si oui, est-ce dangereux ?
Ma foi oui, c'est vrai... à condition d'utiliser un marteau ou de frapper dessus avec ses petits poings. Bigue à part, c'est totalement impossible et surtout - pas recommandé du tout ! Ces deux standards, comme on peut s'en douter, sont incompatibles. De toutes façons, les cartouches Game Gear sont trop larges pour s'encastrer dans la Game Boy. La preuve : l'obotomisé comme je suis, j'ai essayé !
D'après une de mes connaissances, il serait possible de raccorder la Game Boy sur la télévision. Est-ce vrai ?
Affirmatif ! Il est effectivement possible de raccorder la Game Boy sur n'importe quel TV grâce au Demo Boy fourni par Nintendo aux professionnels que nous sommes ! Le Demo Boy nous permet de faire les « captures » d'écrans pour illustrer nos pages de tests. C'est un transcodeur qui a pour mission de transformer le signal émis par la Game Boy en signal compréhensible pour la TV (Pal/Secam/NTSC) Enfin, le Demo Boy n'est pas disponible pour le grand public. De toutes façons, quel en serait l'intérêt... pour une portable ?
Quel manette turbo me conseilles-tu ?
Les Ascipads sont d'excellentes manettes. En plus elles sont costaudes !

Philippe Brouckaert, Bruxelles.

CODES WANTED !

Salut à toute l'équipe de Banzzaï !
En ce moment, je passe mon temps sur ma Super Nintendo à jouer à Pilotwings. Ce jeu est assez dément mais malheureusement je ne dépasse pas le deuxième niveau Glurp, c'est pas évident ! Pourriez-vous me révéler les codes qui suivent ?
Bien sûr ! Je te les révèle bien volontiers. Note juste que tu as oublié de me laisser ton nom et ton coordonnées... Pour toi et pour les autres qui ont de l'eau dans le crâne - pensez absolument à me laisser vos coordonnées ! Ce n'est pas compliqué, on pas sur l'enveloppe, car le plus souvent je les jette sauvagement à la poubelle... Hop-là !
Niveau 3 : 320771
Niveau 5 : 108046
Niveau 5 : 400718
Niveau 6 : 773224
Niveau 7 : 165411
Niveau 8 : 760357
Niveau 9 : 882943

Lecteur Inconnu.

GAME BOY MANIA !

Salut Djaboum.
Ton mag est top mais il serait encore plus génial s'il incorporait plus de tests de jeux Game Boy. Arrêtons là les bavardages et passons aux questions :
Pourrais-tu faire le plan du niveau 8 de Zelda Game Boy ?
Heu... nan, désolé mon p'tit Vincent. Premièrement, je ne suis pas un spécialiste de Zelda Game Boy. Et deuxièmement, un plan n'aurait pas sa place dans les colonnes du courrier. Mais ne désespère pas, car j'ai entendu dire que la solution complète de Zelda serait sur le point d'être disponible sur notre serveur Minitel. Courant juillet je crois !? Tu sais ce qu'il te reste à faire.
Quant aux tests de jeux Game Boy, je reconnais qu'ils sont moins nombreux que les tests Super Nintendo. Tu remarqueras, malgré tout, que l'on ne manque pas de tester les meilleures sorties (Megaman, Zelda, Mario 2...). Comprends aussi, que pour de simples raisons d'esthétisme, nous favorisons les tests un tantinet plus colorés. Ce mois-ci, tu as droit à deux bô tests Game Boy : Warioland et Battletoads Double Dragons. C'est Bizzaro !
Pourrais-tu aussi mon p'tit Djaboum, me dire quels sont les meilleurs jeux d'aventure Game Boy ?
Quitre Zelda qui ne se présente plus... (« Yo man, the power is in yours hands... »), tu as aussi entre autres, la série des Final Fantasy, Monster Max de Titus (excellentissime) et Gargoyle's Quest. Avec ces quelques titres, te voilà paré pour un bon paquet d'heures de jeu.

Vincent Merlet, 30 Nimes.

SECOUEZ LUI LE BULBE !

Salut Djaboum !!
J'aimerais tester tes connaissances pour savoir si tu mérites ton titre de Roi du Courrier ! Serais-tu capable de répondre sans fautes à mes mégas questions ? Allez, c'est parti - secoue ton bulbe Djaboui !! INDLR : accrochez-vous ça va être dur de le réveiller aujourd'hui !)
A quand le test complet de Secret Of Mana ?
Secret of Mana n'est pour l'instant disponible qu'en import japonais... Mais Ocean et Nintendo sont sur les rangs pour acquérir la licence de cet excellent jeu de Square Soft. Peut-être sera-t-il officiellement distribué en France vers la fin de l'année. Son test ne saurait donc tarder...
Y aura-t-il un second volet à Zelda sur Super Nintendo ?
A ma connaissance, il n'existe pas de suite à Zelda sur Super Nintendo. Mais quelques bruits de couloir laissent entendre qu'une compilation regroupant les différentes versions de Zelda (SNIN/Nes/GB) serait sur le point de voir le jour sur Super Nintendo. Son nom de code : Zelda Collection. Cette 32 est par contre prévu pour 1995 sur la future Reality...
Est-ce que le jeu North end South sortira sur Nes et prévu sur Super Nintendo ?
Je n'est pas entendu parlé d'une telle conversion. Mais bon, tes raison ça serait chouette de voir les «Yankees» se taper dessus !
A quand la sortie de Maniac Mansion sur Super Nintendo ?
Idem - pas prévu au programme. Mais t'as vraiment des idées bizarres, toi !
Warrior Of Fate est-il déjà sorti sur Super Nintendo ? Si oui, où puis-je me le procurer ?
Warrior Of Fate n'est sorti qu'en Arcade. Si tu tenais absolument à le le procurer, je ne vois qu'une seule solution : achète-toi l'Overgame Machine proposée par la société Game Zone (49 23 64 33). L'O.M. (ne confondez pas avec le Club de foot) est une console au standard Jamma qui permet de faire tourner les cartes d'Arcade sur n'importe quelle télé. Le prix de l'Overgame est très abordable (environ 1500 frs). Les cartes Jamma sont par contre nettement plus chères (entre 500 et 10.000 frs, voir plus pour les jeux très récents...). Voilà !

Luke Skywalker, Izeure, Planète Tatooine !

Bruits de couloir...

Elle qui Reality n'étant pas autre chose que la fin de 1995, Nintendo semblait, plus de trois ans après la sortie de Super Mario Land, vouloir faire un retour en force avec comme Alarm-o-Sony-Nintendo. Il a récemment été dit et mis sur la surprise. Il était une chose de architecture aux alentours d'un gros cousin 32-bits. En cette année de fin de l'année 1995 - ou début 1996 au Japon (et Usa car "23), Sony et la Sonnette, Bandai, Sega, ou NEC et Nintendo! n'étent et en moment même en kdéo-spéculation... Mais aussi qu'en mettant la machine 32-bits et se chargeant de la 64 - mais en attendant, tandis que Nintendo 64 est en la plantation sur les rails, et attendant, aussi, que Sega "de Saturn" sur les 64 bits... Mais ce qui est en attente!

UNE AFFAIRE QUI MARCHE

Pour célébrer une année de travail: L'Evolution de Street Fighter II Turbo a vendu 6 millions de cartouches au Japon (et aux alentours) et Capcom a (et aussi) en revanche vendu une en une chaque seconde, rencontrant un petit chiffre. Et sur ce chiffre se trouve devinez quoi? : les seize vainqueurs du Super Street Fighter 2 Turbo!

Les 1ers jeux Reality

Nintendo Japon a officiellement annoncé la préparation de la future jeux au Japon (prévus pour le mois de septembre) 1995 : Super Mario 3-D, le de 30 minutes et vidéo Sega 30 minutes 30 minutes.

Zelda (Japon simulateur) et Mario plus tard étant que Zelda Part 3 et que Mario Land, Tetris 2 et Metroid qui sont en les cartouches 32 bits mais chacun 64.

UBI Soft signe avec Vivid Image

Ubi Soft, leader français de l'édition de jeux vidéo, vient de signer un accord mondial avec la célèbre société anglaise de développement, Vivid Image. Ce contrat de 10 millions de francs, permettra à UBI Soft l'exploitation de l'édition des produits Vivid Image, pour une durée de 2 ans. Les futurs jeux sont destinés à la Super Nintendo, la Megadrive et aux lecteurs CD Rom. Vivid Image, créée en 1989 et dirigée par Mevlut Dinç, est à l'origine de jeux qui ont marqué, par en leur temps, de faire parler d'eux sur Amiga : Hammerfist, Time Machine, First Samurai et Second Samurai. Espérons que cet accord fructueux, cette fois-ci, sur ce nouveau jeux d'une grande qualité !

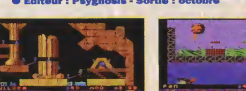
L'HEURE EST AUX ALLIANCES

A la fusion de CBS de Columbia, Time Warner Interactive, Atari et Sega et d'autres sociétés en vue, nous avons assisté à une autre alliance : Time Warner Interactive, Les Editeurs Français Ubi Soft et Infogrames ont décidé, après quelques mois de travail, de créer une société commune de distribution de produits multimédias (jeux vidéo, éducation, musique, livres, etc...). Avec cette alliance, Time Warner Interactive va, dès aujourd'hui, faire accès de leur savoir-faire commercial et marketing qui devrait lui assurer une place, en vue de une de l'univers interactif (jeux vidéo, interactifs (bulle "jeu vidéo" à marketing) ?

Lemmings 2

Rétif lovely ? Imagine que vous connaissez déjà tous les Lemmings - des étranges bestioles vivant dans les terriers des régions boréales (hérétique) et qui donnent du fil à retordre aux possesseurs de la Super Nintendo, depuis environ deux ans ? Et bien voici arrivant par Psygnosis, le numéro 2 d'une série qui ne s'arrête strictement pas en le bon chemin. La recette est quasiment la même : il est toujours question d'amener le bon port le maximum possible de ces petits rongeurs, sans qu'ils se fassent scalper, carbonifier, volatiliser, noyer, crasher ou écartiser. Mais cette fois-ci, une ribambelle de nouvelles options viennent en aide nouveaux Lemmings déjà pourvus de nombreuses années de service sur tous supports (Amiga/STE/PMac...). Chaque niveau de Lemmings 2 abrite un thème que les est propre et essayé correspondent des options bien spécifiques : vous pourrez parfois nager, lancer des grappins, sauter, utiliser des trampolines et autres... Une chose est sûre, je prévois d'ores et déjà quelques nuits blanches lors de sa sortie ! Son test est prévu pour le numéro d'octobre prochain.

● Editeur : Psygnosis - Sortie : octobre



Syndicate

Y [illegible] Syndicate [illegible] Syndicate [illegible] Syndicate [illegible]

● Editeur : Electronic Arts
Sortie : fin d'année

Les trois Mousquetaires

Tout le monde connaît le pays où le roi le nomme d'Alexandre Dumas, les 3 mousquetaires.

Apparemment les gars de Loriciel aussi ! Ils nous proposent son adaptation, sur Super Nintendo, avec la possibilité de jouer à 4 en même temps. Chacun des joueurs choisit son mousquetaire préféré : Athos, Porthos, Aramis ou D'Artagnan. Il s'agit en fait d'un jeu d'action / aventure / rôle, non linéaire : on choisit directement sur la carte l'endroit où l'on veut se rendre tout en gardant à l'esprit les déplacements des ennemis. Au fur et à mesure de la progression, on acquière de nouveaux équipements (armes et protections) grâce aux commerces, boutiques disséminées tout au long du parcours. Dans les plusieurs d'action pure, on se croirait dans Chaos Engine ou Pocky et Rocky avec des séquences 3D. Apparemment, la diversité proposée joue en faveur de ce jeu. Affaire à suivre...

● Editeur : Loriciel
Sortie : été

The Pirates of Dark Water

Le monde aquatique est menacé par d'étranges marées noires qui engloutissent tout sur leur passage. Le jeune Ren, vaillant héritier du trône, et Tula décident de partir en haute mer à la recherche des voleurs de Rule. Mais vous n'êtes pas seul sur le coup. Bloth le pirate, pas bête le bougre, lance ses armées de pirates et de monstres insolifiés de vulcanet, d'île en île. Son but : retrouver nos trois fières héros et mettre la main sur le butin. Voici la trame de l'histoire ! Que dire d'autres... : pirates à deux en simultané... jeu d'action et de pure bastos... choix de deux niveaux de difficulté... loupé du dessin animé de Hanna Barbera « le tourbillon noir ». Voilà, vous savez tout.

● Editeur : Sunsoft
Sortie : été

Actraiser 2

Bien longtemps après le sortie d'Actraiser, premier du nom, Ladi Grmes décide enfin de sortir le deuxième épisode (sorti il y a quand même un bon bout de temps outre-Manche). La différence primordiale entre les deux versions tient en l'absence de mode aventure qui apparaît un peu plus à Actraiser premier du nom. Malheureusement, c'est du combat du début jusqu'à la fin : «étatiques» de bosses, «dévilques» de pièges et «massages» d'ennemis ! Tout cela dans une ambiance merveilleuse et avec des graphismes somptueux qui changent complètement d'un niveau à l'autre. On doit les génialités musiques qui agrémentent le jeu au génial Yzen Koshiro : de magnifiques compositions aux sons électriques qui n'ont rien à voir, malgré ce que l'on peut lire dans la presse - concurrente, avec de la techno. Quoi qu'il en soit, Actraiser 2 est un jeu d'arcade fabuleux, malheureusement un son et de dessous de la première version !

● Editeur : Enix - Sortie : octobre

Super Street Fighter 2 Turbo

Les mars ont des oreilles : David Valentin aussi. Notre reporter de chez «Ma le Street Fighter de l'apocalypse» confirme LA nouvelle du siècle : l'arrivée de Super Street Fighter 2 Turbo le 25 juin 1994 (au Japon) sur Super Nintendo. Hourra me direz-vous ? Moi je dirais plutôt Super ? En effet, ce tout dernier hit de l'arcade n'apporte pas seulement 10% de changement par rapport à la version précédente, mais environ 25 à 30 coups spéciaux nouveaux, 35 coups normaux, une vitesse de jeu accélérée, un nouveau boss final et enfin, de superbes coups spéciaux pour chacun des combattants (16 maintenant !). Je m'explique : en faisant vos coups spéciaux, vous remplissez une jauge située en bas de l'écran. Quand elle atteint son maximum, vous pouvez effectuer le super coup spécial. A cet instant, l'action s'arrête un dixième de seconde, puis reprat. Vous voyez alors votre combattant faire son super coup, accompagné d'un effet de rémanence. Si vous faites Bouche, vous entendez le bruit de l'énergie adverse. Voilà donc un aspect du jeu à ne pas négliger, qui s'avère être très important dans les combats ! J'avoue une petite parenthèse sur le boss final : il ne s'appelle pas Sharp Long mais Akuma. Il est le frère de maître de Ryu et Ken ! Il est son apparition dans le tome pour vous désoler... Comme dit le proverbe, au homme averti en vaut deux !

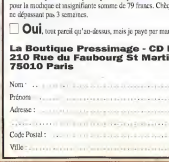
Soyez donc très patient et économisez un max, car le jeu risque d'approcher les 800 francs (cartouche 32 mégas !).

● Editeur : Capcom
sortie : été 1994

SUPER METROID

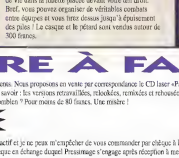
Dans ce jeu au concept futuriste, vous jouez un chasseur de prises intergalactiques à la poursuite du sinistre Mother Brain. Six séries ont volé le drôle Metroid - bombe thermonucléaire - qui, entre de mauvaises mains, pourrait causer de sales dégâts. Votre mission est bien évidemment de retrouver ce précieux Metroid et vous devez pour cela traverser de nombreux mondes et affronter une multitude d'ennemis (et boss) à l'aide de votre rayon gyrotrot et de vos boîtes spéciales. Pour n'en suffir, le chasseur doit combiner ses armes et trouver les bonnes combinaisons. Bref, Super Metroid est un jeu d'action à un joueur, où vous ne cessez avec des cavernes secrètes à découvrir.

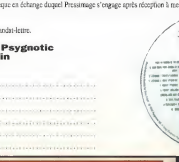
● Editeur : Nintendo
Sortie : juillet



LOCK ON : ET SI ON SE FAISAIT LA GUEGUERRE...

Pas cet été avec vous déjà entendu parlé du Paintball. Vous avez en main un pistolet qui lance des boules de peinture et votre but est bien entendu de cartonner vos petits copains. Inconvénients du jeu, les pistolets sont relativement chers et vous risquez de finir une partie avec quelques hématomes en raison de la force de projection des boules !!! Aujourd'hui, mêmes bleus, bosses et autres syncopales bobos : Sega et Bandai ont pensé à vous ! En effet, le Lock On Razoka reprend le même principe avec comme avantage que votre pistolet tirer au moyen de lasers d'une portée de 40 mètres quand vous tirez (donc sans danger). Capté (si vous visez juste) par la visière que porte votre adversaire. Si vous êtes touché, un "Bip" se fait entendre et vous perdez un point de vie. Vous visualisez constamment vos points de vie dans la lunette placée devant votre œil droit. Bref, vous pouvez organiser de véritables combats entre équipes et vous tirer dessus jusqu'à épuisement des piles ! Le casque et le pistolet sont vendus autour de 300 francs.





EXPRESS

Le Livre de la Jungle

Quand on dit que quand on veut on peut, on pense à la sortie prochaine du Livre de la Jungle sur les trois consoles Nintendo. La version 16 Bit est sortie en juin. Et on la trouve aujourd'hui à 350 francs le vrai. Le système de Mowgli est du genre «Lion King» : Gros jeu, graphismes, c'est que mal et plus avec des combats, qui eux sont intéressants à l'écran... Et oui. Vie en fait un seul : une seule. Et encore, ça coûte pas 2x 3 bottes... Mais pas sûr que ça vaut le détour.

● Editeur : Virgin
Sortie : juillet

PETITION POUR LES NIPPONS

Les associations Hibiki, Sellamel et le magasin Sakoit lancent une pétition pour une meilleure « japonisation » en France. Pour que soit enfin diffusé sur nos chaînes nationales l'intégralité des séries japonaises en version originale. Lisait Hibiki : « Nous en avons assez de voir toujours les mêmes dessins animés sur nos chaînes de télévisions (en particulier sur TF1). Nous voulons une plus grande diversité, des versions intégrales non censurées et diffusées en versions originales sous-titrées afin de rester le plus fidèle possible à l'esprit des auteurs. La diffusion vidéo doit être plus accessible au grand public pour éviter à partir l'image chaque sur copies piratées ». Si vous êtes aussi des fanatics de dessins animés, de films d'animation et de diverses séries japonaises, écrivez à Hibiki/F - Bureau 5/7 rue Bassinet, 93100 Montreuil. Il vous enverra un exemplaire de courrier, et le formulaire de pétition. Le message est passé !

AFFAIRE À FAIRE

Pour ceux que les musiques de jeu ne laissent pas indifférents. Nous proposons en vente par correspondance le CD laser «Psygnosis - Soundtracks Volume 1» - un compilation des meilleures musiques des productions de Psygnosis. A savoir : les versions retravaillées, rhodées, remixées et rebouteés de Shadow of the Beast 2, Lemmings 2, Puggsy, Shoot Spinners, Scavenger 4 et Dracula. Et tout ça pour cambien ? Pour moins de 80 francs. Une misère !

RECAPITULONS !

☐ **Oui**, je suis bluffé par ce prix incroyablement attractif et je ne peux m'empêcher de vous commander par chèque à l'ordre de PRESSIMAGE mon « CD Psygnotic », pour la modique et insignifiante somme de 79 francs. Chèque en échange duquel Pressimage s'engage après réception à me faire parvenir mon joli CD dans un délai maximum ne dépassant pas 3 semaines.

☐ **Oui**, tout pareil qu'au-dessus, mais je payé par mandat-lettre.

La Boutique Pressimage - CD Psygnotic
210 Rue du Faubourg St Martin
75010 Paris

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code Postal : .....

Ville : .....

Brett Hull Hockey

[illegible] dernière série de hockey d'Acclaim sur Super Nintendo, nous arrive à peu près [illegible]. Un vrai « must » pour [illegible] cette série [illegible] différents [illegible] de jeu : la [illegible] avec 11 équipes, le "Bull" et la "Bull zone" pour respectivement 42 et 64 matchs. Bien entendu, les vétérans des jeunes de la ligue 11 et Brett Hull en tête des plus [illegible] joueurs parfaits le [illegible] Mc Mahon, etc...

Editeur : Accolade
Sortie : disponible

Virgin avec les «Enfants de la Terre»

Les Jeux Olympiques d'hiver [illegible] Nagano [illegible] Virgin, [illegible] Nintendo, en lance [illegible] Enfants de la Terre [illegible] Marie-Claire et Yannick Noah. Cette [illegible] Jeux Olympiques [illegible] Virgin

GAMES NEWS

JAMMIT

Jammit est une sorte de streetball « one on one » proposée par Virgin. Dans ce basket de rue vous pouvez engager une fonule colossale sur un engage des paris avant chacune des rencontres. Lorsqu'une action est belle, l'écran zoom sur le panier et on assiste à de fortes belles scènes cinématiques. Sachez aussi que les lieux d'affrontement diffèrent d'une partie à l'autre : sur le bord d'un terrain, d'un parking et de bien d'autres lieux encore. Que dire de plus d'un jeu au concept aussi simple qu'efficace...? Ben rien ! Si, prenez soin de réduire la pomme de l'essayer avant de l'acheter car la manniabilité des sprites pourrait en déconcerter plus d'un.

● **Editeur : Virgin**
Sortie : été

Speed Racer : My Most Dangerous Adventure

Inspiré de l'univers du dessin animé Speed Racer, très connu aux States, vous incarnez un pilote de course qui a comme ambition de piler les autres concurrents ! Vous avez un chein dans bédées de compte (le Mach 5 et la Racer X). Les courses quant à elles s'échelonnent sur 6 pistes et ne ? revanche de difficulté croissante. Pour les gagner, il faut à chaque fois terminer devant les 16 vilains de l'histoire : Captain Terror, Snake Oiler et tous les membres du gang des assassins. Mais ne croyez pas qu'il s'agisse d'un bête et classique jeu de course. Vous pouvez, au fil des courses et comme dans le dessin animé, équiper votre voiture de tout plein de gadgets ininiaurés emmenpar exemple d'un blindage anti-balles et de pneus spéciaux pour adhérer à tous gen au bitume. Vous avez même la possibilité d'équiper votre voiture d'amortisseurs spéciaux pour sauter par dessus les obstacles ! Vous avez page. Pas s'agit point du tout d'une série mais plutôt d'un jeu 100% arcade ! En tout prochainement.

● **Editeur : Accolade**
Sortie : juillet

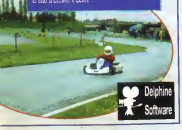
Le Dessin du mois !

Mais où n'est parsés Vezeria et C-3-P ? Vous savez, les deux fameux lecteurs qui se [illegible] dessins ? Ils ne les a pas vu ce mois-ci, on est carrément sans nouvelle d'eux. Cela devient assez inquiétant... Bon, si n'est pas très, très, cool, ne m'en avoir reçu un superbe dessin de Cédric Azzolini. Il file comme l'habitude dans ce tout nouveau lecteur et vous [illegible] ! Ce n'est pas [illegible] mais, le [illegible] ! Pas une chance pour un lecteur.

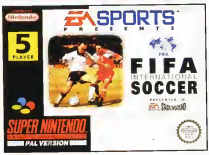
Et toi Jo la frite, pas trop déçu !

Un peu que je suis déçu. Si j'avais su que ce pourri de Franky s'entraîne sur la superbe F1 Pole Position (de Ludi) y'a longtemps que je caractérisé en tête de la mente ? Maintenant, je sais ce qu'il me reste à faire... M'entraîner sur la série de kart (de chez Ludi), Street Racer qui sort en octobre.

Photo de gauche : Jo (20) et Franky (27) pilotent les karts sur la pole position.
Deuxième photo : Franky sur le Ludi kart n°27, vu la vitesse, son numéro n'est arrivé en fin de course ! Il, ou, ne va pas rouler...
Troisième photo : Gilles sont les trois, il est un peu fatigué !



Salut les Vidéokids, les "Top" sont chez Carrefour!



Chaque mois, Carrefour crée l'évènement !

Pour d'autres précisions sur ce produit, ainsi que les adresses, plans d'accès et services des magasins, tapez 36-15 Carrefour.

36.15 Carrefour

Avec Carrefour je positive!

Carrefour

TEST SUPER NINTENDO

Comment gagner un paquet de pépettes sans se creuser la bulbe ? Simple, il suffit d'éditer un jeu de foot pendant la Coupe du Monde... de foot ! On a donc eu droit à une avalanche apocalyptique ! A savoir : Sensible Soccer, Word Cup USA 94, Player Manager, Virtual Soccer... pff ! Mais à Bastzzai, on préfère de loin la cerise aux gâteaux sirupeux. C'est pourquoi dans la famille des simus de foot, je choisirais une pièce maîtresse : FIFA International Soccer...

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Jusqu'à il y a quelques jours, les « aficionados » de la Mégadrive pouvaient se targuer de posséder la simulation de foot la plus spectaculaire sur console. Eh bien voilà, l'excluc c'est fini ! Ocean se charge de distribuer FIFA Soccer d'EA Sports sur Super Nintendo. Point de vue animation, il n'y a pas de grande différence entre les deux versions. Les nombreuses «anims» sont toujours aussi impressionnantes et il suffit pour s'en persuader, de laisser tier quelques secondes la démo. Les crampons volvolent dans tous les sens, assortis de quelques têtes, tacles, smorts, bicyclettes et tutti quanti ! C'est claire, question animation, FIFA se pose en leader de son marché.

Le souk aux options !

On en a plein les mirettes et on est pris, à coup sûr, d'une irrésistible envie de s'emparer du paddle pour faire monter la poussière à la Bulgare entière ! FIFA Soccer est aussi une simulation qui offre la plus grand choix d'options : Championnat, Play Offs, Tournois... avec bien évidemment, la possibilité de reprendre le cours des parties ultérieurement grâce aux codes de sauvegarde. Mais attention, ce n'est pas fini. La batterie d'options ne s'arrête pas là ! Comme il plus précautionneux des coaches il vous faut déterminer, avant le coup d'envoi du match, la limite du terrain occupée par votre défense, votre milieu de terrain et votre attaque. Bien sûr vous pouvez toujours revenir sur votre tactique.

Ta mère en short !

Et quand on met une chouette palte en lutarrie, on peut même le revoir au ralenti avec des arrêts sur image aussi beaux que ceux de Stade 2. Bien sûr, vous pouvez aussi choisir le type de terrain (synthétique ou nature), la durée du match (jusqu'à 90 minutes !), le type de temps (chaud, sec, humide...) : jouer avec ou sans les fautes et les hors jeu... Contrairement à la majorité des simus

A tous moments du jeu on peut opter pour une nouvelle stratégie : le style anglais vous tente ? Choisissez dans « Long Ball ». Vous avez le tempérament italien ? Optez pour « Defend ». Vous êtes mordu de 5 buts ? Tentez le tout pour le tout avec l'option « All Out Attack ».

concurrentes, et c'est plutôt bien vu, il est aussi possible de « switcher » le gardien de but en manuel ou en automatique.

Toutes ces options sont bien jolies, mais j'ai comme l'impression qu'elles n'ont finalement pas grande incidence sur le déroulement du jeu. Que l'on décide par exemple de jouer la défense ou l'attaque, le résultat semble être à peu près le même avec des joueurs qui refusent ostensiblement de changer de position - Argh ! Un petit oubli en passant : comme il n'y a pas de radar, on est forcé de balancer les patates en aveugle. Ce n'est pas franchement gênant mais avouez qu'un radar, même si c'est pas Byzance, ça n'abat pas fait de mal ! Par contre, côté Touche et Corner, les gars d'EA Sports ont fait fort : on balade un petit rectangle sur le terrain pour marquer l'endroit où la baballe doit retomber. Efficace et précis... avec à la clef, des reprises de volée et des têtes aussi fulgurantes que réalistes !

Passe moi la kro !

Aussi, lorsque vous remportez un tournoi, un code spécial est révélé (après les Play Offs, j'ai obtenu un code pour booster la puissance de mes tirs). J'vous raconte pas les cabriolées au rasé du poteau ! Un conseil en passant... choisissez de préférence des équipes qui ont fait leurs preuves, genre armada germanique, brésilienne ou italienne. Ces équipes talentueuses sont nettement plus rapides et permettent de pallier l'habituelle et énervante lenteur du portard du billon.

Côté ambiance sonore, c'est une réussite totale ! On retrouve avec un égal bonheur les sensations de la version Megadrive. Les chants que tous supporters footeux qui se respectent se doivent de connaître sont très bien rendus. Un peu plus et ils digitalisaient le bruit d'ouverture des canettes de Kro !

Pour conclure, quoi penser de cette simulation...?

Pour commencer - l'association d'EA Sports et d'Ocean est un gage évident de qualité ! FIFA Soccer est d'ailleurs sans conteste le plus beau jeu de foot sur Super Nintendo, grâce notamment à des animations ultra fines et ultra réalistes.

Les programmeurs ont poussé la vice jusqu'à permettre de superbes arrêts de poitrine. Du bon boulot !

De l'option à gogo !

Côté options, même si leur utilité n'est pas toujours évidente... pas de problème, on est blindé ! Par contre, on ne m'ôtera pas de l'esprit que Fifa souffre d'une lenteur pas très gênante, il est vrai ! Les gars d'EA Sports ont approché la perfection... et comme «à l'impossible nul n'est tenu», qui pourrait leur en vouloir de n'avoir fait au final... que le meilleur jeu de foot sur Super Nintendo.

Billy au pmsu.

Pendant que le tireur se prépare, on détermine le point de chute de la balle grâce au rectangle rouge. Un no sensible pas important mais c'est un des nombreux points forts de FIFA car la précision est démoniaque !

COUP DE BOULE DANS LA BOULE !

L'avant centre de l'équipe d'Italie tente une tête plongeante de toute beauté, mais voilà, quand on ferme les yeux au moment de toucher la balle voici ce qui il risque d'arriver. On rate la balle ! L'arrière argentin n'a plus qu'à s'emparer du ballon : un petit contrôle et hop c'est la contre-attaque ! Foi très bons cette année les Italiens.

ANGOISSE DU GOAL KEEPER DEVANT LA CACAHUETE

C'est pas le tout d'avoir de la détente : quand on est gardien de but, il faut aussi ne pas louper n'importe où. Eh ouais, ça pardonne pas d'avoir une moule dans les buts ! P'y'être qu'il devrait essayer un sport mieux comme la pétanque... Ou alors David pourrait lui donner quelques cours... Il paraît qu'il est presque aussi fort que Pitt, l'élève de Franky !

MULTITAP

Eh ouais, avec le Multitap, on peut jouer jusqu'à cinq potes en même temps dans la même équipe ou les uns contre les autres. Un numéro est alors attribué à chacun des joueurs pour qu'ils puissent se repérer. A cinq, c'est vraiment l'éclate totale ! C'est quelques fois un peu confus, mais quel pied !

Pile poile pour Platini. Ah bon - il est à la retraite ? Le mur est plutôt fausse, il est encore temps d'en profiter !

Somme toutes, un bien bel engagement ! A mon avis, parti comme il est, il va marcher sur le ballon.

Un tout que ... pour la mort ... ! Le mur ... ! Le mur ... ! Le mur ... ! Le mur ... !

QUELQUES OPTIONS

Le quasi totalité des équipes nationales officiant sur le globe est disponibles. Leurs compétences sont symbolisées par les barres d'énergie. Choisissez de préférence des équipes qui se déplacent rapidement. Pour le cas où vous voudriez gagner... C'est un conseil !

C'est ici que vous déterminez les zones occupées par la défense, le milieu de terrain et l'attaque. Si vous optez pour l'attaque à outrance vous aurez du mal à contrer les attaques adverses. Dans le cas contraire, ce sera dur de marquer !

ALLEZ LES PETITS !

C'est pourtant pas bien compliqué de remporter un tournoi ! Prenez quelques bons joueurs : 2 ou 3 bons techniciens, 2 ou 3 bourrins bien physiques, un bon paddle neuf et une bonne enveloppe pour l'arbitre ! Attention : si vous remportez la coupe, un code spécial vous sera révélés !

Tous les types de jeu sont disponibles, du plus défensif au plus agressif. Les petites pastilles sur le terrain désignent les emplacements des joueurs selon la tactique que vous avez décidée d'utiliser.

CARTON ROUGE 'S STORY...

Regardez moi cette chiffe molle. A peine une petite pichenette et il se retrouve par terre à pleurer sa mère. Ouaip, le foot c'est pas un sport de gonzesses ! Calme toi Diabouni, on assiste ici à un des sommet de la Coupe du Monde. Eh oui, le Brésil contre la Hollande, c'est pas un match de fillette, ça lotte dans tous les coins. Mais à mon avis l'arbitre veille !

Joue à 100%

36 70 53 89

Edition PRESSIMAGE 16,70F Tapez plus 2,19F/mn

Voici le terrain des footitiés ! Et question hostilité, on est servi ! Les méchants tacles par derrière sont légions. On peut aussi à loisir pousser ses adversaires pour qu'ils se ramassent comme des flancs sur la pelouse. Pas d'inquiétude... l'arbitre voit rarement les fautes et sort encore moins souvent ses cartons !

22 SUR LE TERRAIN !

REVERSE CAMERA

Papin l'intratitable feinte, dribble et finit par s'enfoncer dans la défense de l'équipe des Lions de Malakoff... Il va marquer !! Et non ! Cap, un défenseur de Malakoff va mettre le ballon en corner. Admirez les deux vus-champ-contre-champ !

Le goal se détend et effectue une belle claquette pour détourner in extremis la balle en corner. Notez les deux vus sur image arrêtée. On trouvera les vus avec les boutons R et L. Ma parole, on se croirait sur Canal Plus...

Wouolah la sale faute !!! Heureusement que ce n'est pas le dernier défenseur sinon l'arbitre aurait été obligé de sortir le carton rouge. Aucune simulation n'est possible avec les deux caméras placées à l'opposé l'une de l'autre !

Dommage, j'ai raté l'arbitre ! Par contre j'ai collé une bonne patate dans la balle ! On ne peut réussir à chaque fois...

C'est un comme les défenseurs sont dégueulasses tous les mêmes. Mais que fait l'arbitre ?

Mais si, si, suppose-nous qu'on ne sortie le ballon. Rien ne vaut une petite intervention pour récupérer le ballon !

Un peu plus et il me coiffait une planète-licorne. Mais je ne m'appelle pas Dino Zoff pour rien !

ESSAYEZ LES GROS BOUTONS !

X : génial pour éjecter les adversaires et faire des têtes.

A : spécial tirs tendus.

B : tirs en cloches et passes.

Y : passes et tirs flottants.

LOGITHEQUE

Avec une Coupe du Monde imminente, on assiste à une véritable avalanche de titres sur Super Nintendo. FIFA International Soccer tire finalement son épingle du jeu un raison de l'extrême finesse de ses anims et de la piètre qualité des simulations concurrentes. Il faut dire que la vue en 3D isométrique et la possibilité de jouer à cinq jouent en sa faveur. En attendant mieux, FIFA International Soccer reste le meilleur choix du moment !

POUR CONTRE

- ▲ Des anims en veux-tu en voilà.
- ▲ Des options dans tous les coins.
- ▲ Une ambiance sonore du tonnerre de feu de Dieu.
- ▼ Certains joueurs se traînent.
- ▼ L'arbitre est un vendu.

SPORT

OCEAN – 1 A 5 JOUEURS

FIFA sur sera disponible sur Super Nintendo. Ne ratez pas cette nouvelle occasion de qualifier votre équipe nationale !

GRAPHISME	92%
ANIMATION	90%
SON	92%
JOUABILITE	88%
DUREE DE VIE	90%

INTERÊT 91%

350 450

36 70 53 89

Arrête

de te torturer les méninges pour finir tes jeux !
DÉCOUVRE en avant-première des MILLIERS de Trucs et Astuces et des CENTAINES de soluces qui te viendront en aide à tout moment de la partie ! Appelle vite le 36 70 53 89...

ALADDIN
YOUNG MERLIN
NBA JAM
THE EMPIRE STIKES BACK...

TEST SUPER NINTENDO

Baoumm !!! Un kamehameha dans les dents. SCHLAAF !!! Un hitatsu dans le ventre. La vie de Sangoku n'est pas toujours facile, il faut parfois savoir donner de son sang. Et... PAF ! Une seconde Son Goku ! Tu vois pas que je parle. Donc disais-je, c'est corps et âme que je me suis lancé dans le test de l'inénarrable Dragon Ball Z II, et tout ça pour vous, chers lecteurs. D'ailleurs, j'en profite pour passer le bonjour à C-18, Vegeta, Trunks de la part de toute la rédac !

DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

LA LEGENDE DE SAIEN

Bons ces nouvel épisode de la version action, vous allez blaster tous vos copains, les bouseux Supersayan.

Le système de jeu n'est pas changé, vous pouvez donc choisir entre trois modes :

-Den ka itchi budokai« est un mode tournoi (à 8 joueurs maximum) où vous décidez des différents participants que vous allez rencontrer. Vous parvenez à la fin devant le mégaglob supersayan qui, bien sûr, a mis la boule aux autres combattants et n'attend plus que vous. GLURPS !

Le mode tatsin vous permet de vous entraîner contre vos potes ou contre la SNES, à moins de laisser tourner la machine toute seule, dans ce cas elle vous montrera les combinaisons secrètes. Eh, vous là « vous pouvez me faire confiance, vous allez les chercher longtemps, longtemps...

Avec le mode scénario vous pouvez choisir entre Vegeta, Trunks, Piccolo ou Gohan. En fonction de votre héros et de vos résultats, le scénario change. De plus, ce n'est que dans ce mode que vous pouvez affronter le défunt Son Goku. Si vous êtes le meilleur, vous rencontrerez l'ennemi ultime (fol de Pitt, c'est pas de la tarte).

Les innovations

Ceux qui pensent que ce nouvel épisode n'apporte rien au jeu sont là y a un sérieux trempert jourdement. Sans compter les nouveaux personnages, le jeu fait preuve d'un plus grand réalisme et cela pour plusieurs raisons. D'abord, lorsque vous envoyez une attaque de la mort qui tue la vie, vous ne vous demandrez plus : mais comment se fait-il que cet abruti de deux zones se prenne un missile horizontal alors alors que me douceur versait du ciel et que lui respirait les pâquerettes ? Détail certes, mais un jeu est parfait où il ne l'est pas ! To be or not to be...

Les programmeurs ont enfin tenu compte des facteurs temps et distance ne ce qui concerne les attaques magiques. Jadis la distance importait peu, on pouvait se toucher le pif ou utiliser un camescope zoom facteur 100, l'attaque avait les mêmes effets dévastateurs. Chers lecteurs, en n'est plus le cas !

Nickel les graphismes !

Mis à part cela, les graphismes ont été retravaillé, à mon plus grand plaisir (peut-être aussi au vôtre, mais c'est

On a conservé le même système général de 7 barre de lieux divisée en deux et scanner indiquant les positions respectives des combattants. Le système de combat n'a presque pas changé (merci monteur Bandai !). Les seules différences résident dans la beauté des enchaînements et dans la variété des combinaisons. De plus, pour se recharger en mana il ne faut plus bêtement parer les coups mais trouver un moment de répit pour de glisté sous l'eau alors que Trunks si. Enfin une interaction avec le décor. Mais la principale nouveauté vient quand même des attaques magiques. Elles sont SUBLIMES !!! Il ne suffit plus de les parer dans un duel où votre courage n'a d'égal que votre index plonique, seule la rapidité compte (exploication : bienvenue aux spécelis du pardès). On retrouve même l'esprit du dessin animé lorsqu'un envoi son adversaire très méchant se fracasser combinaisons secrètes n'apparaissent pas. Bahzzal se fera un plaisir de vous les dévoiler sur le 3615 Konsoll ou sur le 36 70 53 69*.

Pour en revenir au jeu, j'avoue qu'il est un peu plus lent que le premier épisode (enfin on débat, sûrtout ! mais ce détail disparaît dès le premier combat). Tonton Pitt peut déjà vous révéler l'existence secrète d'un mode turbo qui fera oublier aux speedés de la vie, ce menu désagrément.

Le Meteor Smash de Broly n'est pas des plus spectaculaires, mais il fait diablement mal à l'adversaire. Il est uniquement au combat rapproché.

Il est : le frère de Son Goku et le super guerrier de la légende.
Ortaline : né sur la planète Vegeta.
Attaque préférée : le G-Kraven.
Son ère ennemi : Son Goku.
Son meilleur ami : il n'en a pas.
Il fait partie des : super Sayo-Jins.

Quand Broly n'était qu'un simple nourrisson, il fut placé dans la même salle de couveuses que Son Goku. Terrorisé par Son Goku qui pleurait sans cesse, il en est resorti literalement traumatisé, voire atavisé mentalement (NDLR : un peu comme David aujourd'hui). Quand il revoit Son Goku alors adulte, il se remémore toute cette partie de son enfance. C'est pour lui un véritable électrochoc. Il s'avère alors que Broly est le super Sayo-Jin de la légende, celui qui naît une fois tous les mille ans. Il veut se venger de Son Goku mais aussi, de tous les clônes super Sayo-Jins. Il est vraiment le plus fort de tous les guerriers et aussi, une véritable force de la nature...

BROLY

Le terrible G-Kraven !

Le jet est très lent.

Le Kick fait de gros dégâts.

La coude du clonion a frappé.

Voilà belle comme trois boules rapides...

Décidément, Broly a un tabac pour Son Goku.

La mega pression éjecte du corps à corps. Cool !

Prolongez vous grâce à un petit coup de grâce...

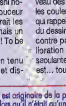
Bon n'y allons pas par quatre chemins. Soit vous achetez DBZ II et alors vous êtes beau, musclé et les filles se jettent dans vos bras... Soit, vous ne l'achetez pas et alors il ne vous restre plus qu'à vivre en hermite pendant les dix prochaines années.

*Supersayan Pitt & Hypersayan Dav 1,27 F la minute.

Plein de combinaisons.

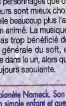
Comme je le disais précédemment, il existe une variété de combinaisons énorme et, en fonction du décor, certaines personnages ne peuvent pas les réaliser. Par exemple, Son Gohan ne peut pas exécuter de coup de pied contre un rocher très solide, dans une explosion TRES jouissive ARGHH !

Ceux qui se plaignaient du problème de la jouabilité dans le premier volet seront contents d'apprendre que les combinaisons ont boutons, pour les attaques magiques, sont exactement les mêmes pour tous les personnages. Il existe même un mode où l'on peut uniquement s'entraîner, seules les

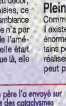


PICCOLO

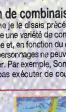
Piccolo est originaire de la planète Nameck. Son père l'a envoyé sur Terre alors qu'il n'était qu'un simple enfant et que des cataclysmes ravageaient sa planète. Autrefois, il se faisait qu'un avec le tout puissant, jusqu'au jour où il se sort scindés en deux. La bonne partie est devenue le tout-puissant, le nouveau Piccolo. Il combat tout d'abord Son Goku avant de devenir son meilleur allié. Il affronte ensuite Vegeta, Nappa (Piccolo meurt face à lui mais ressuscite grâce aux boules de cristal), Freezer, les Cyborgs et Cell. Il perfectionne toujours sa technique de combat afin de devenir le plus puissant. Le seul qui compte vraiment dans sa vie est Son Gohan. Il l'entraîne durant sa jeunesse et le "couve" comme une mère poule...



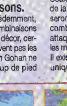
On l'appelle le brax miracle, ça surprend toujours.



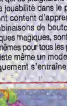
Piccolo se concentre.



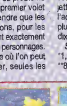
La levitation Kick est d'une rapidité fulgurante.



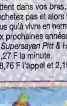
Ce sambie insignifiant mais c'est très pratique pour lofter.



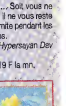
Le Sonic Kick est très difficile à parer...



Le Meteor Smash de Piccolo vous fait voyager autant, sinon plus, qu'une fusée Ariane : bash-bash-bas... En plus, Piccolo peut se vanter d'avoir une force de trappe aux inégalables pour enkasdir son prochain.



Les Makanko est rapide mais pas très puissant, alors faites en bon usage les petiots.



Cette boule de feu est traçante et puissante.

Le Watts Miracle draine l'énergie de votre adversaire.

Il est : un guerrier Nameck.
Ortaline : né sur la planète Nameck.
Attaque préférée : le Makanko.
Son ère ennemi : Cell.
Son meilleur ami : Son Gohan.
Il fait partie des : guerriers qui défendent la Terre.

REMERCIEMENTS !
Au fait, on tient à remercier les personnes suivantes pour leur précieuse aide : José du magasin Incasou, Isabelle la sœur de David, Herman et Koffee les deux frères de faite, les samouraïs de l'éternel, Mistouff le pro japonais, Max le frère de Lion, Eric le très grand photographe et enfin, Ludovic et Florent les tortifes.

SON GOKU

Son Goku, alias Kakarotto, est un des fils du général Bodakak. Tout petit, il est envoyé dans notre galaxie dans l'optique de coloniser la Terre. Recueilli par un vieil homme du nom de Son Gohan (!), il apprend à combattre pour devenir le guerrier le plus puissant du monde. Entraîné successivement par Tortue Géniale, Kami-Sama (le tout puissant) et Kaïoshi, il est toujours à la recherche d'une plus grande maîtrise de soi mais aussi, de nouveaux adversaires : Tao Pai Pai, Tenchin An, Piccolo, Vegeta, les forces spéciales, Freezer... Il est le premier super Sayajin de l'espace, le père de Son Gohan et le fer de lance de Dragon Ball Z...

Le Meteor Smash de Son Goku est sans aucun doute le plus puissant de tout le jeu. Si vous l'exécutez sur le petit tatami des arts martiaux, il restera un trou à l'emplacement où votre adversaire a trouvé la mort. Bonne lutte les Supersayajins.

Le Dancing Kick s'avère être très dangereux.

Un coup de Gyrosion pour éjecter Super Cell.

Il paraît que le Goku Attack pulse un max.

La trajectoire de Son Goku o le don d'envoyer l'ennemi.

Le Kamehameha est le coup le plus connu de la légende DBZ...

Pour faire de la magie...

Le pied coulant de Goku, ca frite un maximum.

Le Tôryoken arrosée et drainé l'énergie de Super Cell.

Il est : un guerrier au grand cœur...
Oritaine : né sur la planète Vegeta. Il a passé sa vie sur Terre.
Attaque préférée : le Kamehameha.
Son pire ennemi : Cell.
Son meilleur ami : Son Gohan.
Il fait partie des : super Saya-jins.

TOUS les coups secrets DBZ 2 sur le 3615 Konsol !

Eh oui, les gars, tous les coups cachés de Dragon Ball Z 2 se trouvent sur le 3615 Konsol. Sans oublier, bien sûr, tous les codes et cheat mode possibles et inaugurables. Bref, si vous voulez vraiment devenir le meilleur à Dragon Ball Z 2, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

Petit Cell est le seul personnage de Dragon Ball Z à qui ne possédde pas Meteor Smash. Pour castrer les autres, il doit se rapprocher d'un petit Masenko. Qui plus est, cette arme n'est pas vraiment d'une grande efficacité. Dommage !

Petit Cell est tout simplement une petite créature générée par Cell. Crée lors du tournoi organisée par le grand Cell, elle doit combattre tous les autres guerriers et les exterminer. Elle possède des techniques de combat puissantes, novatrices et inconnues... Aussi, elle n'hésite pas à employer les méthodes les plus cruelles qui soient pour parvenir à ses fins (!). Voilà tout ce qu'on peut révéler sur cette créature, assez mystérieuse il faut dire. Dépêchez-vous ! Si quelqu'un pense être plus fort que moi à DBZ 2, qu'il le fasse savoir. Je me lève de mon siège, je lui éclate immédiatement la tronche, je lui refais le portrait...

PETIT CELL

Le Cell Attack n'est vraiment pas facile à placer en enchaînement.

Le disque est l'équivalent d'une boule tranchante. Il découpe l'opposant.

Le Double Kick fera énormément du mal à votre adversaire.

Le Levitation Kick est difficile à parer. Frottez-vous les jeunes.

Il est : une créature (un monstre) générée par Cell.
Oritaine : son père est Cell.
Attaque préférée : le Double Kick.
Ses pires ennemis : tous les autres guerriers.
Son meilleur ami : Cell.
Il fait partie de : rien du tout.

Petit Cell a pompé sur notre ami Son Goku. Fracheur !

Même si Piccolo pose, il se prendra des disques.

Encore un tôryoken pour lachement profiter de...

Le rayon miracle de notre ami Petit Cell détruit un max.

1 QUAND, OÙ, COMMENT...

Dragon Ball Z, appelée originellement Dragon Ball, est une création d'Akira Toriyama. Tout a commencé en novembre 1984 au Japon. C'est là-bas que paraissent les premiers dessins dans l'hebdomadaire Shonen Jump. Dragon Ball connaît un succès immédiat et devient très rapidement le fer de lance des bandes dessinées japonaises. Akira Toriyama a alors l'idée de convertir la B.D en dessin animé (en 1986). C'est la folie totale au Japon. Le dessin animé est alors diffusé dans plusieurs dizaines de pays, dont la France. Nous pouvons donc le regarder tous les mercredi matins, aux alentours de 10 heures. Nous pouvons maintenant voir des centaines de produits dérivés de la série : poster, puzzle, ramicards, gomme, trousse, crayon, images, figurines... Bref, la liste est très longue. Nous avons débuté par le commencement, entrons à présent dans le vif du sujet...

2 L'HISTOIRE DE DRAGON BALL !

Tout commença par la rencontre d'un jeune garçon doté d'une queue de singe, Son Goku, et d'une petite fille, Bulma. Ensemble, ils recherchent les sept boules de cristal du dragon, surnommée les Dragon Balls. Celui qui les réunit toutes voit apparaître un dragon géant, capable d'exécuter n'importe quel vœu. Nos deux jeunes amis rencontrent alors un jeune garçon, répondant au nom de Yamcha. Accompagné par un charmant animal, il recherche lui aussi les boules du dragon. Tout ce beau monde se lait dans la quéquerre afin d'obtenir les mythiques boules. Ils traversent bon nombre de péripéties, affrontent l'armée du Ruban rouge, Pilaf, Tao Pai Pai, rencontrent Krilin et tortue Géniale... Tous les quatre ans, nos valeureux garçons participent au Tenkaichi budokai, grand tournoi des arts martiaux (il a lieu tous les quatre ans sur aux Papayes). Le premier tournoi est remporté par Tortue Géniale (déguisé en Jacky Chunn) et le second par Tenchin An. Ce dernier devient l'ami de nos héros et s'entraîne avec eux. Une nouvelle menace fait son apparition : Piccolo. Ils parviennent à le tuer mais affrontent son fils aux troisième tournoi des arts martiaux. Son Goku remporte une victoire éclatante, il laisse la vie sauve à Piccolo et se marie finalement avec Chi Chi...

100% Trucs & Astuces 100% Soluces !

36 70 53 89

Editeur PASSIONNANTE - B.P.97 - Vaujours - 93 - 3615 Konsol

TRUNKS

Trunks est le fils de Vegeta et de Bulma. Venu du futur pour sauver la Terre des cyborgs et de Cell, il change le cours de l'histoire en ménageant à nos héros la venue des cyborgs. À l'entrée dans le second super Saya-Jin de l'espace, il est très puissant et possède un caractère diamétralement opposé à celui de son père. Il est lui aussi à la recherche d'une plus grande force et de nouvelles techniques de combats.
L'attitude Freezer et n'en fait qu'une bouchée. Il tue par la même occasion son père avant de combattre les cyborgs et Cell... Ensuite, il retourne dans son futur et parvient à tuer l'affreux Cell (celui de son époque) grâce aux nombreux entraînements qu'il a suivi avec nos héros.

Je pense qu'il est indispensable de parler du jeune et fougueux Trunks. Il paraît même qu'il aurait battu Lucky Luke dans un duel singulier de pistolet. L'homme qui Meteor-Smashait plus vite que son ombre !!!

L'attaque accélérée de Trunks est quasi-imparable. Il faut donc fuir devant elle.

L'énergie Lame ne fait pas du tout de quartier pour les petits... Cell !

Cette boule d'énergie pourrait l'adversaire jusqu'en enfer s'il le faut.

Quand Trunks s'énerve, y'a forcément de la casse. Remarque, c'est un super guerrier...

Le Masenko sent dans n'importe quelle situation.

Encore un coup de G-Pression pour démolir l'opposant.

Le coup de pied glissé est vraiment pratique. Il sert de balayette.

Un peu bourrin, la technique tribolle du petit Trunks. Efficace aussi...

Il est : le fils de Vegeta.
Origine : né sur Terre. Il vient du futur.
Attaque préférée : le Meteor Smash.
Son père ennemi : Cell.
Son meilleur ami : Vegeta.
Il fait partie des : super Saya-Jins.

Imaginez un peu, votre père qui vous matraque la même molle par un jolie Dimanche ensoleillé. Eh tout ces, on n'a pas l'air de donner des complexes à Vegeta, le père de Trunks. Pas mal un Meteor Smash comme punition ! Ça vous branche ?

Il est originaire de la planète Vegeta dont il est un des rares survivants, après sa destruction par le tyran Freezer. Il a fait d'abord servi sous ses ordres et choisit ensuite de combattre Son Goku pour trouver les sept boules de cristal. Ça n'est qu'après qu'il décide de se rebeller contre Freezer sur la planète Nameck. Il trouve la mort mais ressuscite grâce aux boules du dragon. Il devient par la suite l'élite de Son Goku et le troisième super Saya-Jin de l'espace. Il veut sans cesse devenir le plus fort et s'entraîne comme un forcené s'il le faut. Il passe plusieurs années, seul, dans des salles spéciales d'entraînement. Il est le père de Trunks, qu'il dédique comme il peut entre deux combats...

VEGETA

Il est : le père de Trunks.
Origine : né sur la planète Vegeta.
Attaque préférée : le Demon Eclair.
Son père ennemi : Cell.
Son meilleur ami : il n'en a pas.
Il fait partie des : super Saya-Jins.

Le disque de Vegeta est aussi une arme tranchante.

Le Demon Eclair peut anéantir rapidement.

L'Elbow Fist est rapide et peut propulser aussi.

Les coups de Grisou, on commence à connaître.

C'est l'attaque des trois boules qui revient le plus souvent.

Et hop ! Bien vu le Super Kick dans la face de Trunks !

La Super Attaque sert surtout à se défendre des autres.

Le gros rayon de Vegeta est dévastateur. Planquez-vous !

Trunks, alias le fils de Vegeta

L'HISTOIRE DE DRAGON BALL Z ! 3

Plusieurs années ont passé depuis la dernière bataille. Son Goku a eu un fils, Son Gohan. Ils vivent heureux jusqu'au jour où Raditz arrive sur Terre. Il révèle les origines de Son Goku qui s'avère être Piccolo pour battre cet ennemi. Raditz est tué, tout comme Son Goku. Il part s'entraîner aux côtés de Kaïôh dans le monde des morts. Il ressuscite un an plus tard et affronte Nappa et Vegeta. Piccolo est tué dans la bataille. Les boules de cristal disparaissent de la Terre et les survivants (sauf Vegeta) partent sur Nameck pour trouver d'autres Dragon Ball. Ça tritte de nouveau, entre tous nos héros, des guerriers de l'espace et le tyran Freezer. Piccolo et les autres sont ressuscités, puis s'allient à Vegeta. Son Goku devient Super Saya-Jin, il bat Freezer et rebourre sur Terre. Freezer, que l'on croyait mort, réapparaît avec son père. Ils sont tués par Trunks, un autre super Saya-Jin, qui annonce la venue des cyborgs. Tous nos héros s'entraînent (Son Gohan et Vegeta deviennent à leur tour super Saya-Jins), ils affrontent les cyborgs et une étrange créature : Cell. La bataille est terrible, Son Goku meurt, mais la Terre est sauvée...

SON GOHAN

Son Gohan est le premier fils de Son Goku et de Chi Chi, le second répond au nom de Son Goten. Il est né cinq années après la grande bataille qui opposait son père à Piccolo. Entraîné durant sa jeunesse par Piccolo, qu'il considère comme son père adoptif, il affronte successivement les guerriers de l'espace, les forces spéciales, le tyran Freezer et les terribles cyborgs. Pour battre ces derniers, il s'entraîne plusieurs années aux côtés de son père. Face à Cell, il se révèle être le quatrième super Saya-Jin de l'espace mais aussi, le plus puissant d'entre eux. Il doit la battre pour récolter l'entre sur notre planète bleue et pour prouver au monde que les super guerriers sont bien les plus forts.

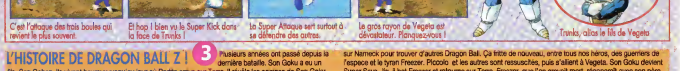
Comme vous pouvez l'observer ci-dessus le Meteor Smash de Son Gohan est vraiment spectaculaire. Il a aussi le mérite de faire un grand maximum de dégâts à l'adversaire. Comme quoi la taille n'est pas un facteur déterminant de la force.

La boule tranchante de Gohan est un peu plus rapide.

La protection de Gohan, le Choc Wave, est une bonne parade très spectaculaire.

La G-Pression de Gohan propulse même à grande distance.

Le Levitation Kick de Gohan sert au corps à corps. C'est une série de coups de pieds rapides dans les dires !



Tel père, tel fils. Et hop ! Un petit Kamehameha pour la forme.

Le Masenko, l'arme de Son Gohan.

Le Multipoings peut seulement être barré en bas.

Encore le phénomène des trois boules qui perce la défense de Piccolo.

Il est : le fils de Son Gokuh.
Origine : né sur la planète Terre.
Attaque préférée : le Levitation Kick.
Son père ennemi : Cell.
Son meilleur ami : Son Goku.
Il fait partie des : super Saya-Jins.

VENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

17, rue des Ecoles OUVERT TOUT L'ETE
75005 PARIS
☎ **(1) 43 290 290**
• Lundi de 14 à 19 h
• Mardi au samedi de 10 à 19 h non stop
• Mardi au samedi de 10 à 19 h
• Dimanche matin de 10 à 13 h
• Métro : Maubert Mutualité, RER : Luxembourg/St Michel
• Parking : Maubert

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
☎ **(1) 46.66.56.66**
• Fermé du 7 Août au 30 Août •
• Mardi au samedi de 10 à 19 h
• Dimanche matin de 10 à 13 h
• RER : Antony • RN : 127 291 295 APB

SCORE GAMES
JEUX VIDEO
PARIS 17

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ **44.20.52.52**
• Fermé du 1er Août au 20 Août •
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 à 12 h 30 et de 14 à 19 h
• Dimanche de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
• Parking 200 places tous au voisinage • BUS : 7/7 K

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ **(1) 30 61 47 47 •**
• Mardi au samedi de 10 à 19 h
• Dimanche de 10 à 13 h
• RER : St Germain en Laye
OUVERT TOUT L'ETE

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

GAME BOY

+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES

CONSOLE GAME-BOY nue (occasion)	
CONSOLE GAME-BOY (neuve) + ecouteurs + jeu	1 299 F
HOUSSE ANTI-CHOC	29 F
CABLE LINK 2 JOUEURS	99 F
ADAPTATEUR SECTEUR	59 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion)	
BATMAN	79 F
GREMLINS 2	79 F
ROBOCOP	79 F
DOUBLE DRAGON II	99 F
GARGOYLES QUEST	99 F
Exemple de prix (Jeux neufs)	
BATMAN RETURN	199 F
MEG MAGNUM	199 F
SENSIBLE SOCCER	199 F
ASTRIX	249 F
BATMAN ANIMATED	249 F
LES SCHTROUMPFS	249 F
MICKEY MOUSE	249 F
TORTUE NINJA	99 F
SPIDERMAN	129 F
SUPER MARIO LAND 1	129 F
BUGS BUNNY	149 F
SUPER MARIO LAND 2	175 F
Exemple de prix (Jeux neufs)	
MYSTIC QUEST	249 F
SUPER MARIO - LAND 3	249 F
TINY TOON 2	249 F
TORTUE 3	249 F
ZELDA	249 F
7 POUR POSEIDON	269 F
WORLD CUP USA 94	329 F

CONSOLE GAME-BOY nun (neuve)

299 F
CADEAU : 1 SACOCHE

SUPER PROMO
CONSOLE + STREET FIGHTER II
690 F

CONSOLE SUPER NINTENDO Française (neuve)
+ Jeux SUPER MARIO ALL STARS
990 F
+ Jeux ALLADIN
990 F

RESERVEZ VOTRE CONSOLE D'OCCASION
(Révision - Garantie)

RAYON GOODIES
(Kamicard, Cartes DBZ, Cassettes vidéo, Figurines, ...)

OUVERTURE D'UN RAYON CD ROM PC
+ 100 JEUX NEUFS & OCCASIONS

SUPER NINTENDO

+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES

CONSOLE SUPER NINTENDO		
MANETTE SUPER (4 ou 6 boutons)	99 F	
CABLE PERITEL	149 F	
MANETTE PRO PAD (TRANSPARENTE)	149 F	
MANETTE CONQUEROR	199 F	
Exemple de prix (Jeux neufs)		
ASTIANS FAMILY 3	249 F	
BEBES KIDZ	249 F	
ANOTHER WORLD	489 F	
BUBSY 2	489 F	
DONKEY KONG	489 F	
BATMAN RETURN	489 F	
LEST OF THE EAST	489 F	
BLAZING SKIES	489 F	
CAPCOM	489 F	
CAPTAIN COOT	489 F	
CHAMPIONS	489 F	
DUAL POCKETS	489 F	
CLIFFHANGER	490 F	
DAFY DUCK	490 F	
DESERT STRIKE	490 F	
DRACULA	490 F	
DRAGON BALL Z	489 F	
DRAGON BALL Z 2	489 F	
DUNE THE BATTLE	489 F	
EQUINOXE	439 F	
F1 POLE POSITION	489 F	
FIFA SOCCER	489 F	
FLASHBACK	489 F	
FLYBOY	489 F	
GAUNTLET	489 F	
GOOF TROOP	489 F	
GP 1	489 F	
JAMM CONDRETONS	489 F	
JOH MADDEN FOOTBALL 93	489 F	
KONG ALONE	489 F	
MARIO/BRAIN	489 F	
MEGA MAN 5	489 F	
OTE VIKING	489 F	
MARIO ALL STARS	489 F	
MICKEY MOUSE	489 F	
MORTAL KOMBAT	489 F	
NIM FUN	489 F	
MYSTIC QUEST + Extra	489 F	
NBA JAM	489 F	
NHL 93	489 F	
PILOTWINGS	489 F	
PUNCH AND JUNGLE	489 F	
RIC ATTACK	489 F	
RIGAMAN X	489 F	
MORTAL KOMBAT 2	TEL	
MEGAMAN SOCCER	489 F	
SUPER METROID	449 F	
SUPER MARIO KART	489 F	
SUPER MARIO WORLD	489 F	
SUPER MARIO WORLD 2	489 F	
SUPER MARIO WORLD 2	489 F	
SUPER MARIO WORLD 2

Les OAV

Les OAV (Original Video Anime) sont des dessins animés d'environ une heure, qui actualisent les épisodes troubles de la série. Ils "sortent" les aventures de nos héros pendant leurs entraînements (par exemple, à période ou, nos amis se préparent à affronter les cyborgs), ils révèlent parfois leurs origines et mettent en scènes des nouveaux ennemis : Broly, Bo Jack, Zanghia... Vous avez pour l'instant trois OAV Dragon Ball, et trois OAV Dragon Ball Z. Vous quelques titres : Tonko Story, Bo Jack, Bodacok, Kurusanto, Metal Kouro, Red Ribbon, etc. Il faut savoir que presque tous les OAV ne sont disponibles qu'en japonais et n'ont jamais été diffusés en France. Il est donc difficile de les trouver en commerce...

ZANGHIA

Zanghia est la compagnie de Bo Jack. Elle veut exterminer tous les super Sayajins de l'espace pour lever l'affront dont elle a été victime : elle a été entremise par Kaïoh (mafia de Son Goku) dans une dimension inconnue pendant plusieurs centaines d'années. Depuis lo mort de Kaïoh, elle reporte sa haine sur tous les autres Sayajins. Bref, elle est "vénère à donf" ! Elle connaît moult techniques de combats et n'hésite pas, comme les autres, à employer les méthodes les plus cruelles qui soient...

Zanghia est tellement puissante que son Meteor Smash casse virulement des briques. Cela dit, c'est toujours étonnant de se faire blaster par une nouvelle.

Elle est : la compagne de Bo Jack.
Oriéine : inconnue.
Attaque préférée : le Meteor Smash.
Son pire ennemi : Son Goku.
Son meilleur ami : Bo Jack.
Elle fait partie des : d'un groupe qui ne vit que pour tuer Son Goku.

C'est le Coude du Pirate et c'est très très traître...

Son Energy Lame a la plus grande portée du jeu.

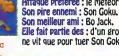
La Fulguration de Zanghia exprime tout à fait la haine qui elle a accumulée pendant des siècles.

La Lévitation Attack est vraiment superbement efficace.

Encore de la défense pour remporter la victoire.

Le shoot Blasteur est en tête une prise de Volley.

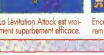
Le Reverse Attack single un maximum votre adversaire. Utilisez-le donc très souvent.



Le coup de pied sauté est un coup difficile à réaliser mais aussi atrocement efficace.

Il faut croire que seul les ignorants ne savent pas maîtriser la fameuse prise du Meteor Smash. Celle de Bo Jack est d'une bonne rapidité, mais jouie surtout d'une énorme puissance de frappe. C'est ma préférée, donc la votre aussi !

Il y a bien longtemps, Bo Jack fut emprisonné par le grand Kaïoh dans une dimension inconnue, pendant plusieurs centaines d'années. Dimension d'où il a réussi à se sortir après la mort de Kaïoh. Accompagné par Zanghia, un de ses plus fidèles lieutenants, il a la terme intention de se venger et d'éliminer tous les supers Sayajins de l'espace. Avant tout, il doit remporter le tournoi pour exhiber sa force et montrer sa supériorité. Il n'a aucune pitié et connaît de nombreuses toutes secrètes qui le chassent parmi l'élite. Dixit David : ah, au fait, je vous signale qu'un DBZ III sort sur SNIN vers la fin de l'année.



Le Bo Jack Kick est vraiment très rapide.

Une Energy Lame, ça surprend toujours l'ennemi.

Le Pirate Kick vient d'une dimension secrète.

La toille de Bo Jack porte parfois préjudice à ses coups.

Je pense que Vegeta est sur le point de...

En voilà une qui va encore tracer l'ennemi...

Le Megaclaxie est peut-être l'arme magique la plus puissante. Faites en un bon usage en blastant vos petits copains !

BO JACK

Il est : un démon.
Oriéine : inconnue
Attaque préférée : la Reverse Attack.
Son pire ennemi : Kaïoh.
Sa meilleure amie : Zanghia.
Il fait partie des : monstres enfermés autrefois par Kaïoh.

ET ALORS, QU'EN PENSEZVOUS ?

Alors, qu'en persécvons de notre petit dossier sur Dragon Ball Z ? Pas mal, vu la "petite" place qui nous a été réservée ? Il est vrai que l'information est assez succincte mais aussi, que les faits les plus important ont été mis en avant. Bah voilà, rien en vaoirs ? Si vous avez des questions pour poser des questions pour avoir de plus amples infos, téléchargez au journal et demandez David Taborda ou Lionel Vilner. Ces deux petits jeunes, alias les Street Fighters de l'apocalypse, sont des petits mordus de l'animation japonaise, et passent toutes leurs soirées à regarder des dizaines et des dizaines de cassettes. Ils sont de véritables collectionneurs et brassent tout ce qu'ils peuvent...

Tous les historiques des personnages et les reportages ont été entièrement réalisés par David Taborda

LOGITHEQUE

La panoplie des jeux de baston sur la Super Nintendo est relativement bien fournie. C'est pourquoi, je ne vais que m'arrêter sur les nouveautés et les piliers du genre. Pour commencer l'incomparable Street Fighter Turbo qui marque son temps grâce aux Techniques Ultimes et sa bonne réalisation. Pour faire dans le neuf, citons aussi Art of Fighting, la conversion SNK aux superbes combos et zooms. Dans le domaine des adaptations de dessin animé, il existe aussi Tournament Fighters qui bénéficie de bons graphismes... Bref, Dragon Ball Z II se démarque du lot grâce à un système d'aire de jeux divisée en deux et ses combinaisons secrètes digne des plus grands.

POUR CONTRE

- ▲ Les graphismes sont tout à fait dans l'esprit du dessin animé.
- ▲ Le système de combat innove et reste très maniable.
- ▲ La réalisation des coups et d'attaques est excellente.
- ▼ La musique manque de pêche à l'image des épisodes Dragon Ball Z II.
- ▼ On veut toujours plus de personnages pour jouer.

BEAT'EM UP

BANDAI - 1 A 2 JOUEURS

Grâce à ses panoplies de coups spéciaux très furentes, Dragon Ball Z II devient le fer de lance d'un jeu de combat.

GRAPHISME	94%
ANIMATION	92%
SON	87%
JOUABILITÉ	91%
DURÉE DE VIE	89%

INTERÊT 94%

450 — 550

3615 KONSOL

Des MILLIERS de Trucs et Astuces, des CENTAINES de soluces, des Action Replay, des Petites Annonces, le dialogue direct, les sectes, les news... VITE !

© SOFT PROMOTION 1993

DRAGON BALL Z SI TU LA VEUX (la baston) TU LE PRENDS ! (le jeu)

Vous allez enfin pouvoir retrouver Dragon Ball Z dans l'Appel du Destin sur Megadrive ou dans la Légende de Saien sur Super Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

mega drive

BANDAI

La dernière version de Dragon Ball Z offre plein de nouveaux personnages, plus de réalisme, de nouveaux coups et des pouvoirs hallucinants, Kamehameha. Si tu le prends (le jeu), tu l'auras (le manga).

TEST SUPER NINTENDO

WorldCupUSA94

Communiqué de presse : les Super Nintendo de toute la planète font la grève. Eh oui ! Avec la vague de simulation de foot qui déferle depuis deux mois sur le marché, elles ont fait une indigestion. Pour amplifier ce drame cosmique, sachez qu'elle se plaignent aussi de leurs qualités. Un éditeur essaye de sauver la mise : US Gold. C'est avec World Cup USA 94 qu'ils espèrent sauver l'humanité (et surtout nos petites SNIN !).

L'heure du déjeuner approche ! Après avoir commandé un gros Big Mac aux proportions de mines envies (en fait 13 Big Mac !), je m'installe pour méditer sur la jolie brune assise en face de moi... mais v'la t'y pas que ce rêve sur pattes s'en va comme si rien ne s'était passé entre nous (Ouinnn). Bref au combie du désespoir, je plonge mon regard évasif au fond des bottes vides qui jonchent la table. Et là, Pef ! Je reçois en pleine figure, le logo de la Coupe du Monde flanqué sur tous les murs du resto ! Retour à la réalité, la France ne participera pas au Mundial, tant pis, moi je dois me taper le test du jeu ! Deux mauvaises nouvelles à la fois, ça craint...

La France qualifiée !

Enfin, c'est la vie ! Sachez pour commencer qu'avec ce hit d'US Gold, on peut composer les poules qualificatives du mondial à sa guise. En effet, si l'envie vous prend de faire jouer les équipes non qualifiées, c'est possible ! Chouette pour les bleus. Autant vous révéler tout de suite que le principal atout de World Cup USA 94 réside sans aucun doute dans la multitude des options. C'est tout simplement incroyable ! Vous pouvez vous entraîner, composez vos équipes, choisir une formation au même en créer une. En fait dès que vous vous familiarisez un peu avec les possibilités de ce soft, il prend des allures de «Player Manager». Au lieu d'aller traîner une équipe, c'est vous le client !

Plein d'options...

Pour rendre ce jeu encore plus accessible à tout le monde, les programmeurs d'US Gold ont pensé à tout. On peut facilement paramétrer une partie selon plusieurs critères. Ces derniers dépendent de la longueur d'une partie comme de la difficulté. J'insiste en particulier sur le contrôle de la balle. Elle se fait sur trois niveaux. Le premier, pour les débutants, vous propose un ballon scotché au pied. Pour les pros, la balle s'éloigne dès que vous perdez un peu le contrôle. C'est beaucoup plus réaliste. De plus, vous visionnez le terrain avec une vue de haut pour faciliter la réalisation des effets. Si le jeu est relativement complet, il manque par contre de coups différents.

Ça pulse le ballon !

Ce n'est pas toujours évident d'exécuter une tête ou une reprise de volée. Il en va de même pour les enchaînements de coups qui sont bizarres. D'ailleurs, c'est le seul point pas très réaliste. Je m'explique, la vitesse de la balle est beaucoup trop rapide par rapport à la course des joueurs. On observe le même problème lors des tacles. Cela dit World Cup USA 94 reste ce qu'il y a de plus complet sur le marché de la simu de foot.

Pour finir, World Cup USA 94 innove tout d'abord grâce au nombre important d'options disponibles et à sa bonne jouabilité. En plus, c'est génial de faire jouer la France dans un tournoi qu'on aurait tous souhaité gagner ! Ouinnnn...

Pitt Platini

Dans les buts, c'est moi, Pitt le vengeur masqué, celui qui arrête tous les buts. La jouabilité au niveau des coups est vraiment excellente. Si, si, je vous casse !

Même si les phases de tirs ou but (les fameux penalty) sont un peu pixélisées, elles sont bien faites. On peut déclencher le tir à l'aide d'un curseur et même donner un max d'effet. Les coups ne sont pas faciles à tenir, faites moi confiance !

SUPER TEAMS

La coupe d'Allemagne est une des équipes les plus performantes de World Cup USA 94. Véritable rafale de la réalité pulsqu'ils ont déjà remporté 3 coupes du monde en 54, 74 et 90.

Je vous le donne en mille, les argentins, malgré une petite délicatesse en défense, sont très dangereux. Ils ont enlevé la coupe du monde à deux reprises en 78 et 86.

Qui n'a jamais entendu parler des fantastiques brésiliens et leur jeu mucho pocabolique. Leurs tolonades endiablées se soldent par trois victoires en 58, 62 et 70.

Même si son palmarès est moins prestigieux, voici un aperçu des carrés tricoleurs de la France. Elle compte zéro victoire à son actif mais reste tout de même très redoutée.

Si la Hollande fait parler d'elle ces derniers temps, c'est uniquement grâce à ses joueurs exportés. Malgré deux finales en 74 et 78, ils n'ont jamais remporté le Mundial.

Pour finir, voici la Squadra Azzurra : les fameux vainqueurs de la France en 82. Les Italiens ont gagné trois Coupes du Monde en 34, 38 et 82. Les paris sont ouverts !

PLAYER VS ORDI

Encore une option cool grâce à notre ami Striker. Eh oui ! l'ordinateur peut prendre le contrôle de la situation ou vous laisser la baballe. A vous de choisir.

Comme vous le savez tous, le Mondial inaugure chaque année une nouvelle mascotte. Striker, c'est le nom du petit chiendien footballeur aux belles oreilles.

DES MILLIARDS D'OPTIONS A LA CARTE

Comme dans toute simulation de foot qui se respecte, on peut aussi changer les joueurs. Bref, vous pouvez virer tous les gros nazes qui ceurent pas une balle !

Ce jeu est l'un des tout premier à lancer une formule d'entraînement. Même si l'idée a du bon, la réalisation de cette phase manque tout de même d'efficacité et d'utilité. Autant jouer au vrai foot !

Avec World Cup USA 94, vous pouvez créer une formation comme bon vous semble ou la sélectionner parmi un paquet d'équipes. Remarquez le groupe d'attaquants en mesle sur la photo. C'est mon trip !

Si vous n'avez pas réussi dans la grande couture, c'est pas grave. Eh oui ! World Cup USA 94, vous réserve une petite surprise : la possibilité d'habiller les joueurs à votre guise. Moi, j'ai opté pour vert, vert et vert.

UN TERRAIN SURPEUPLE

Voici un petit aperçu du terrain de World Cup USA 94. (1) Vous pouvez distinguer Jeepy qui cherche désespérément à comprendre quelque chose au foot. (2) C'est Franck qui arbitre comme d'hab'. (3) Jo la frite vient d'arrêter un superbe tir. (4) Djabouni n'a pas compris que le foot, ça se joue avec les pieds !!!

L'ARBITRE EST UN VENDU

L'homme en noir, c'est le seul qu'il faut respecter. Eh oui, tous les autres vous en faites ce que vous voulez. . Enfin pas tout à fait. World Cup USA 94 peut se vanter d'être le jeu à l'arbitrage le plus pointilleux de tout le marché. Il va falloir compter sur les petits cartons jaunes et rouges.

L'arbitre donne un dégagement aux 6 m.

Essayez le corner brossé, c'est cool !

Prends ça. Et bientôt ce sera le rouge !

Eh oui, il y a des réglements !

Je vous l'avais pourtant bien dis .

Non, non, ce n'est pas un musicien, c'est juste l'arbitre.

Haut les mains les pinguoins ne donnez-moi vos cartons !

Striker va recevoir toutes les équipes du monde à l'occasion du Mundial qui se déroule aux USA. Bonne Chance !

ENCORE PLUS D'OPTIONS !

Voici encore une multitude d'options que vous pouvez utiliser.

Même pendant la partie, on peut utiliser les services de Striker.

Les phases de coup-francs sont extrêmement bien faites. En effet, on peut jouer sur la trajectoire de la balle à volonté et faire des superbes enchaînements. Les effets brossés sont aussi de la partie, alors ça va faire mal dans les défenses de World Cup USA 94.

LOGITHEQUE

Comme vous vous en êtes sans doute aperçu, le nombre de simulations de foot disponibles sur Super Nintendo ne cesse d'augmenter. Pour parler des grands classiques, je pense qu'il est indispensable de nommer de Super Soccer avec sa vision du terrain originale. Eh oui ! c'était le premier jeu de foot utilisant le mode 7. Bref, je ne vais pas vous citer toutes les dernières, mais plutôt insister sur celle qui valent le détour. Pour commencer, Virtual Soccer et ses vues différentes est le premier de la saison. Il y a aussi Fifa Soccer et ses enchaînements mortels.

POUR CONTRE

- ▲ Des options par milliards.
- ▲ La possibilité de réaliser des enchaînements
- ▲ De nombreuses équipes dont la France.
- ▼ Les graphismes sont un peu moyen.
- ▼ World Cup USA 94 manque de réalisme au niveau de certaines phases de jeu comme par exemple les tacles.

SIMULATION

US GOLD – 1à 2 JOUEURS

La première simulation de football qui compte autant d'options.

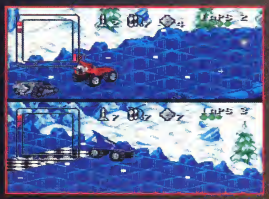
GRAPHISME	84%
ANIMATION	90%
SON	85%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE [illegible]	89%

INTÉRÊT 89%

350 450

ROCK'N
RAC

Une course de ba

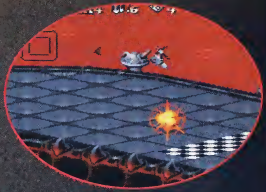


Twistez, jerkez, rapez, speedez, dérapez, explosez-vous avec vos adversaires ! Ça va swinguer dans les chaumières avec la nouvelle bomba d'Interplay. Rendez-vous compte : vous participez à un championnat de course automobile intergalactique, d'une grande renommée. Dans un avenir lointain, où les voyages spatiaux sont monnaies courantes, accrochez-vous bien, voici : Rock'n Roll Racing. C'est au volant des bolides les plus sophistiqués de l'univers que vous affrontez les pilotes les plus démoniaques de la galaxie. Eh oui ! Le «Battle Track», le «Havac» comme le «Marauder» et le «Dirt Devil» sont des véhicules boostables. Avec Rock'n Roll Racing il n'y a plus de frontières ! Vous équipez vos bolides

Publi-réc

N ROLL
ING

ıgnoles d'enfer !!!



en fonction de l'argent gagné pendant votre campagne.

Votre mission : latter sur six planètes différentes toutes plus cools les une que les autres. Différentes pistes vous attendent : la planètes des glaces, NHO, et surtout Inferno avec ses cratères en ébullition. Seul les véritables guerriers y accéderont ! Quand on parle d'Interplay, un seul proverbe est de rigueur : «Où y'a tutures, y'a cheat». Eh bien, sachez qu'il est possible de jouer avec Olaf des «Lost Vikings». Et là, si vous n'êtes pas entièrement convaincu, c'est pour la bonne et simple raison qu'on ne vous a pas parlé de la botte secrète : un fantastique Battle Mode où vous n'avez qu'un objectif : anéantir vos adversaires dans des duels sans merci. Et pour encore vous épatez : le tout se passe sur les rythmes les plus déments du siècle. Courez, poussez, tuez, c'est la fièvre du samedi soir qui débarque... celle de Rock'n Roll Racing !

MYSTIC QUEST LEGEND

TEST SUPER NINTENDO

Rêve parmi les rêves, délice parmi les délices, le tout premier jeu d'aventure de la compagnie Squaresoft vient enfin d'être traduit en français. Pour ceux qui ne connaitraient pas encore cette firme japonaise, il faut savoir que c'est à elle que l'on doit : «Secret Of Mana», «Final Fantasy 6»..., toujours pas traduit en français, mais que l'on attend avec une très grande impatience avant la fin de l'année 1994. En attendant, avec Mystic Quest, voici de quoi passer un été à l'ombre !

Pour tout connaître de Mystic Quest : 3615 Konsol !

Posez vos questions en direct à Street.Man !

Tout au début du jeu, vous rencontrez un personnage sur un nuage magique, un peu comme dans Dragon Ball... Il vous apprend que les 4 cristaux magiques qui font régner la paix sur votre planète viennent d'être dérobé par quatre horribles monstres et, que vous êtes la seule personne à pouvoir les récupérer ! Ça on s'en doutait. Au début, un peu perdiaux, vous ne comprenez pas tout, mais au bout de quelques secondes, vous vous trouvez déjà nez à nez avec un gros taureau qui ne vous veut que du mal. Prenant votre courage à deux mains et en l'espace de quelques coups d'épées, vous le mettez hors d'état de nuire. Après ce splendide combat vous comprenez que votre destin est lié à celui du monde.

D'un bond magistral, le héros au grand cœur saute dans l'eau.

Y sont sympas dans l'coin !

Dans ce jeu d'aventure où vous pouvez visualiser la carte du monde à n'importe quel moment (en appuyant sur Select), vous dirigez un personnage vu de dessus à travers de nombreux paysages tels que des forêts, des grottes volcaniques, des cascades en furies, des tours gigantesques et de nombreux villages... Là, des maisons très accueillantes sont construites près des arbres, avec vue sur la mer ou bien près d'une calme rivière où de petits oiseaux font cui cui... (En du folklore !).

Donc, dans ce jeu parsemé d'embûches et d'énigmes, vous devez retrouver les quatre clefs mystiques pour pervenir à récupérer les quatre cristaux magiques pour, finalement, avoir la chance de combattre l'ultime boss (le Roi noir) tout en haut de la tour principale (la Tour Focale). Les phases de combat (qui ne se déroulent pas en temps réel) ont été très simplifiées puisque vous n'avez le choix qu'entre quatre options (l'attaque, la défense, la fuite, ou finalement jeter un sort sur votre adversaire). Pour ce qui est des armes et des sorts qui deviennent de plus en plus puissant au fur et à mesure que vous avancez, vous les récupérez au fur et à mesure de vos nombreux combats ou bien par l'entremise d'un de vos compagnon.

Toujours dans le même village, monsieur tape le diacute.

De l'info, de l'info !

Comme tous jeux d'aventure qui se respectent, vous devez impérativement récolter des informations dans les villages visités. Vous devez parler à toutes les personnes, en n'en négligeant aucune, car n'importe qui est susceptible de vous fournir l'information indispensable à la suite de votre quête. A part cela, vous devez également combattre contre une horde de monstres tous plus hideux les uns que les autres !

Après être sorti vainqueur des combats vous pouvez, en retournant dans un des villages préalablement visité, acheter des armes (des bombes, des flèches et autres projectiles) ou des potions magiques pour vous redonner de l'énergie vitale ou des points de magies blanches ou noires.

Enfin, pour conclure, bien que Mystic Quest soit le premier jeu d'aventure de cette compagnie, c'est maintenant une référence !.

Lion l'aventurier et Mike le troubadour

LES COMMANDES ULTIMES

Ca, c'est le menu de commandes que l'on obtient en appuyant sur le bouton Start. Mystique n'est-ce pas ?

Objet : ici sont répertoriés tous les objets que vous aurez récupérer au cours de l'aventure.

Sort : les sorts magiques peuvent être utilisés en dehors des combats. Notamment les sorts de guérison.

Armure : pas besoin d'équiper les armures. Les puissantes sont aussitôt ajoutées à votre équipement.

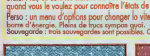
Arme : à vous de choisir l'arme qui vous servira pour telle ou telle situation.

Since, prenez la plus forte pour les combats.

Statut : ici, ce sont les statuts de votre ou de vos personnages. Consultez-les quand vous le voulez pour connaître l'état de vos niveaux.

Perso : un menu d'options pour changer la vitesse du jeu ou encore paramétrer la barre d'énergie. Prêtez-les tous sympas quoi.

Sauvegarde : trois sauvegardes sont possibles. C'est vraiment beaux le progrès hein ?



Le combat fera partie intégrante de votre aventure lors de vos déplacements. En fait peut-être qu'à un moment vous en aurez franchement marre de ces combats.

Sur le toit du Inn (auberge) se trouve une girouette en forme de Chocobo. Cet animal étrange se retrouve dans quasiment tous les Final Fantasy. C'est une sorte de mascotte qui est en fait la «porte» de Square Soft.

DETRUISAGE ET GUERISSAGE

Le système de combat est le premier du genre sur notre sol français. En effet, ici il suffit de faire des choix : attaque, magie, objets... Quand vous frappez un adversaire, les dommages sont inscrits en chiffres blancs (les vôtres aussi !) vous prenez ça point). Quand vous vous redonnez de l'énergie, les chiffres sont verts. Attention car l'ennemi aussi peut prendre un coup de l'énergie (repon son intelligence).

MON HEROS !

Le héros, que vous pouvez nommer comme bon vous semble, se déplace avec la grâce et la noblesse d'un phoque à qui il manquerait une patte. Mais à part peut-être son ridicule, il marche les armes comme un dieu. Voyez comme il pourfend l'air avec son épée, comme il effectue le mur du son avec sa hache, comme il tente de s'agripper avec son grappin ! Enfin bref, c'est une armée ambulante, ce p'tit bonhomme.

SQUARE SOFT, MECONNUS EN EUROPE...

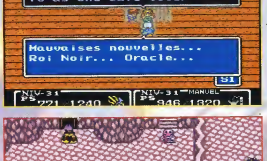
Mystic Quest n'arrive que maintenant en version française alors que c'est le réussi des jeux d'aventure de Square Soft. Les meilleurs sont déjà sortis en import. Le 1er, c'est Final Fantasy 4, sorti en version américaine sous le nom de Final Fantasy 2. Le 2ème c'est Seiken Densetsu 2 appelé Secret of Mana aux States (ce jeu est la suite de Seiken Densetsu/Final Fantasy Adventure/Mystic Quest version Game Boy). Le dernier, mais pas le moindre, se nomme Final Fantasy 6 et surclasse tout ce qui peut exister en jeu de rôle sur consoles. Il sortirait (version américaine) à la fin de l'année sous le nom de Final Fantasy 3 (on ne connaîtra donc jamais les jaies du n° 5).

LE MONDE MYSTIQUE DE MYSTIC QUEST

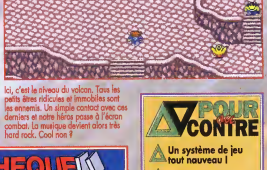
Les déplacements sur la carte ne se font pas avec toute la liberté que l'on souhaiterait mais on a souvent le choix des chemins, en cours de route. Je ne vous l'avais peut-être pas dit mais, au Japon, ce jeu s'appelle Final Fantasy easy versions. Il est sorti aux Etats Unis sous le nom de Final Fantasy Mystic Quest. C'est en fait une sorte d'initiation au RPG (role playing game) ou JDR (jeu de rôle).

ABRACADABRA !

Au fur et à mesure de votre progression, vous apprendrez de nouveaux sorts d'attaque très destructeurs.
1-le blizzard fait froid dans le dos mais chaud au cœur. En effet, les ennemis se transformant en bonhomme de neige.
2-le feu fait chaud aux fesses et froid dans la tête. Voyez, vous pouvez même brûler des fantômes.
3-la tornade est efficace contre les ennemis volants. Les fantômes sont des ennemis volants, donc la tornade est indispensable !
4-le tonnerre grande et fait fuir les petites souris. Ah non, ce ne sont pas des souris mais des momies.
5-la pluie-pluie pourrie mal son nom, en effet elle fait très mal. Ah la la, pauvres zombies.
6-le météore est pour le moins dévastateur à dont.
7-la flamme est encore plus puissante que le feu, c'est pour dire. C'est une sorte d'attaque nucléaire.



Les dialogues s'affichent dans des fenêtres en forme de bulles. La fenêtre en bleu plus foncé montre une phrase qui a été dite avant celle qui se trouve dans la fenêtre bleu clair ; compris ? Comme ça, si on ne se souvient pas de ce qu'a dit le précédent personnage, bah on l'a sous les yeux. Au fait, la fille qui dit à son père qu'il a une sale tête, je ne trouve pas ça très respectueux. Les traducteurs tous ont encore frappé !



Ici, c'est le niveau du volcan. Tous les petits êtres ridicules et immobiles sont les ennemis. Un simple contact avec ces derniers et votre héros pousse à l'écran combat. La musique devient alors très hard rock. Cool non ?

ROLE/AVENTURE

SQUARE SOFT – 1 JOUEUR

C'est le tout premier Square Soft affiché en France. Il est pas mal, mais on espère que les questeurs du coin sous-s'emploient pas la moins dès maintenant.

GRAPHISME	70%
ANIMATION	70%
SON	65%
JOUABILITÉ	72%
DURÉE DE VIE	65%

INTÉRÊT 89%

350 450

LOGITHEQUE

Eh bien lui, c'est le premier du genre sur Super Nintendo. C'est vraiment bête que nous habitions la France car sinon on aurait pu le comparer à autre chose... Le seul qui lui ressemble, c'est Zelda mais il est plus tourné vers l'arcade... Sinon, sachez que Mystic Quest est une excellente initiation au jeu de rôle, il vous fera aimer ce genre. Alors procurez vous vite ce jeu, comme ça on aura bientôt Final Fantasy 6 !!!

POUR CONTRE

- ▲ Un système de jeu tout nouveau !
- ▲ Des musiques fantastiques !
- ▲ Excellent pour les plus jeunes.
- ▼ Décors pas très beaux.
- ▼ Les pros passeront leur chemin...

TEST SUPER NINTENDO

les SCHTROUMPFS

Schtroumpfer, toujours schtroumpfer. Et vingt fois sur le schtroumpf, reschtroumpfez votre schtroumpf. Car c'est au pied du schtroumpf que l'on schtroumpfe le moins. Oui ! mais finalement l'important, c'est bien de se schtroumpfer, et tout le reste n'est que... SCHTROUMPFERIES ! Justement, les Schtroumpfs d'Infogrames, fidèles à leur vocation basée sur les succès de la bande schtroumpfée, lancent « les Schtroumpfs », l'espère que vous l'aviez déjà schtroumpfés !

L'affreux sorcier Gargamel sème encore le terror chez les Schtroumpfs. Il a déjà kidnappé le Schtroumpf à lunettes, le Schtroumpf farceur, et même le Schtroumpfette ! Manquerait plus qu'il a schtroumpfé, tiens...

Planquez-vous v'là Gargamel !

Tout le village frémit à l'idée de ce qui va leur arriver, car Gargamel a un faible pour la soupe aux Schtroumpfs. Mais comme le dit si bien un dicton : « Ne schtroumpfez pas la peau du Schtroumpf avant de l'avoir schtroumpfé». Eh oui ! Dans ce grand jeu de plate-schtroumpfs qui retranscrit fidèlement l'univers magique des Schtroumpfs, vous schtroumpfez à dos de cigogne, dans un chariot, en luge ou sur un radeau.

Costaud le Schtroumpf !

Votre mission : délivrer les Schtroumpfs prisonniers avant qu'ils ne se tassent schtroumpfer par Azraël et son accolite aux gros pieds. Mais tel est schtroumpf qui croyait schtroumpfer ! Eh oui, le Grand Schtroumpf a désigné le Schtroumpf costaud pour aller délivrer les schtroumpfs. Que les pessimistes aillent se schtroumpfer ailleurs car dans ce jeu schtroumpfement bien réalisé, il est possible de lancer sur les ennemis les cadeaux schtroumpfés du Schtroumpf farceur, ou encore les gros gâteaux à la crème du Schtroumpf gourmand.....

Lorsque vous allez jouer aux «schtroumpfs», vous vous apperoevez rapidement que le diction suivant est de rigueur pendant toute la partie : «schtroumpfs de marins, schtroumpfs de vilains»

Eh oui ! Il faut ruiter un maximum en évitant tous les spires, ou plutôt les victimes de Gargamel. Dans le jeu de plates-schtroumpfs, on peut aussi faire le schtroumpf de bonus dans des niveaux spéciaux. Ces derniers redonnent de la vie

Dans ce niveau, vous dirigez le schtroumpf à bretelles. Il faut avancer avec beaucoup de prudence pour ne pas rentrer dans les chauves souris qui s'envolent lorsque vous approchez. Mais il y a plus... Les crevasses sont pratiquement invisibles, telles gaffes !

et autres. Comme il faut toujours battre le schtroumpf tant qu'il est schtroumpf, lancez-vous sur vos adversaires dès que vous avez amassé un peu de vie. Pour facilliter la tache, il existe plus de cinquante ennemis à schtroumpfer et même quelques boss. Après les plaintes reçues à propos d'Astérix, les schtroumpfeurs d'Infogrames ont inclus un système de passwords. Et pour les schtroumpfs perfectionistes, vous pouvez même schtroumpfer dans trois niveaux de difficulté différents.

Fidèle à la BD.

Précédons par éliminaschtroumpf, nous avons parlé du scénario, du système de jeu... reste la réalisation des graphismes. Elle est schtroumpfement bonne comme la musique, d'ailleurs. En effet, l'esprit de l'univers magique des schtroumpfs a été retranscrit à la perfeschtroumpf. Dans la même lignée, la musique se mêle très bien au style de la bande dessinée avec des sonnerie schtroumpfs. Qui plus est, la jouabilischtroumpf est excellente et originale à tous les niveaux.

Bon, schtroumpfez-moi bien ! Si le plaisir de jouer vient en schtroumpfant, ce n'est pas une raison pour ne pas schtroumpfer avec modération : il faut schtroumpfer pour vivre et non pas vivre pour schtroumpfer. Et, comme dit toujours le grand Schtroumpf : l'excès en schtroumpf est un défaut, et n'en est toujours pas un quand on a schtroumpfé... Poils au nez !

Pitt le Schtroumpf Gourmanstaud

LES ANIMES

Décidement, les schtroumpfs ont vraiment tous les talents, même celui de voler.

Vous pouvez activer un schtroumpf qui prend un élan liquoriel pour sauter dans les airs. Se jouabilité est très bonne.

Le terrain peut parfois devenir un savoon (rhe) glissant. Mais conseil : allez y doucement !

Comme d'ef beau un schtroumpf qui fait de gros efforts peut arriver au bout de ses peines. Bonne chance.

Quand on est schtroumpf, pas bien, c'est de fait ! Mieux vaut rester en solitaire un coin plus peinard.

Qui a dit que pour obtenir les soins il était mieux la meilleure solution.

Attention ! Ce va bombardier un maximum dans quelques secondes. Mieux vaut les éviter les pétoles !

LES BOSS

Voici des plantes carnischtroumpf ! Si vous les touchez... Adieu Serhe !

Attention au serpent des marais, incroyable, il ressemble à David !

Ce boss est en fait l'apprenti schtroumpf transformé en Dragon vert ! Et ça BOU.

Azraël est un chat de gouttière tout mignon. Malgré tous les coups que lui donne Gargamel, cet abruti le suit partout dans l'espoir de déguster un p'tit schtroumpf bien gras ! Manque de bol, c'est pas demain la veille qu'il va en croquer, en ! A moins que vous ne lui facilitiez la tâche !

Gargamel est le boss final des schtroumpfs. Comme vous pouvez le voir, il est aidé par le Caracoulcos... Ce bon vieux Gargi vit dans une vieille maison au bord de la forêt. Sorcier méchant, rusé et riche, il déteste les schtroumpfs et fait tout pour les attraper. Mais ces derniers sont plus malins que lui et parviennent toujours à lui échapper. Après chaque échec, il jure de se venger.

Premier niveau : le village des schtroumpfs

Pour venir à bout de Gargamel et de ses sbires, le grand Schtroumpf a désigné le Schtroumpfs costaud. Dans ce niveau, vous devez tout simplement éviter les misères que peuvent vous faire, malgré eux, d'autres schtroumpfs. Pour commencer, les flocons d'eau peuvent vous faire glisser, si ça ne suffit pas, sachez que d'autres individus essayent honteusement de vous balancer un sac d'eau dans la face. Mais le je vous rassure tout de suite ! En effet, vous pouvez rentrer dans les maisons, elles donnent accès aux toits, ces derniers regorgent de bonus... Faites aussi attention au Schtroumpf Batman qui vous fonce dessus dès qu'il en a l'occasion !

Equinox

Les 456 salles dévoilées sur le

3615 KONSOL

La schtroumpf Histoire des Schtroumpfs !

C'est en 1958, au cours de l'aventure de Johan et Pirlouit, la flûte à six trous, que ces étranges petits êtres bleus font leur apparition. Des l'année suivante, ils sont les héros du premier mini-récit publié par Spirou. Suivent cinq autres de ces récits avant qu'ils n'aient leur propre série dans le journal, tout en continuant à vivre des aventures de Johan et Pirlouit. Peyo signe la plupart des scénarios avec Yvan Delporte, également co-auteur des films d'animation. Devant le succès remporté par ses héros, dont les aventures sont publiées par les éditions Dupuis, Peyo ouvre un studio où de nombreuses futures vedettes de la bande dessinée vont faire leurs premiers pas : Derib, Walthéry, Gos et bien d'autres. En 1959, neuf film de trente minutes, dont sept en noir et blanc, sont produits par TVA (TV Animation), on ne les a jamais vu en France. Succès oblige, en 1975 Dupuis et Belgivision proposent un long métrage, la flûte à six Schtroumpfs. En 1981, le SEPP à Bruxelles et Hanna Barbera à Los Angeles produisent pour le chaîne américaine NBC les premiers episodes de dessins animés. Leur succès international est rapide et bientôt les petits hommes bleus envahissent les vitrines des marchands de jouets. Pour finir, Peyo, devenu l'une des plus grosses fortunes de Belgique, prévoit en 1989 un magazine entièrement dédié aux Schtroumpfs... Malheureusement, il nous quitte le 24 décembre 1992 après un dernier album.

A gauche, vous avez la couv' de la première bandde des Schtroumpfs.

Le meilleur schtroumpfeur de BD

D'origine anglaise, Peyo est né à Scharbeek (Belgique) en 1928. De son vrai nom Pierre Culliford, il hérite très tôt du pseudonyme de Peyo, déformation de son surnom habituel « Pierrot ». Inconditionnel d'Hergé, il découvre au vingtième anniversaire chez les scouts, grâce aux talents de contour de son chef de meute dont il mettra en image les récits. Quelques années plus tard, il entre comme gouacheur dans un studio de dessins animés. C'est une étape décisive dans sa carrière, car c'est là qu'il va rencontrer deux futures « peintures » de la BD : François, la père de Gaston Lagaffe, et Morris, le créateur de Lucky Luke. Si ses premières aventures paraissent dans Tintin, le véritable départ de sa carrière de dessinateur scénariste débute en 1946, avec la parution régulière des « aventures de Johan », un jeune page du Moyen-Age. En 1952, Johan fait son apparition dans Spirou pour sa première grande aventure et devient l'un des personnages les plus populaires du journal, lorsque Peyo lui adjoint Pirlouit son « Sancho Panza » facétieux. La série est rebaptisée « Les aventures de Johan et Pirlouit ». C'est en 1958, dans le neuvième episode de cette série, que les Schtroumpfs apparaissent pour la première fois. Puis, par trois fois, les drôles de petits lutins bleus reprointent le bout de leur bonnet... vous connaissez la suite !

LES PERSONNAGES

Le schtroumpf costaud se distingue des autres par un tatouage en forme de cœur. Il est le plus fort du village. Il fait de la gymnastique du sport et il a même organisé les Schtroumpfs olympiques. Lorsque le laboeur est qui, on peut toujours compter sur lui. Il est peu naïve mais tous l'aiment bien. C'est le premier perso à utiliser.

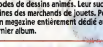
Le schtroumpf farceur n'est que pour faire des farces. Il adore des cadeaux qui explosent à la figure de ceux qui, crédules, les ouvrent. C'est un blagueur-né. Il trouve un peu les schtroumpfs qui, malgré tout, lui pardonne sur-p'ti clétout. De temps en temps, les farces se retournent contre le farceur en question. Dans le jeu, on peut balaiser des gags...

Le schtroumpf gourmand ne pense qu'à manger. Tout lui semble bon à être englouti : la saisperaille, la soupe, le fromage... Mais ce qu'il préfère, ce sont les gâteaux, les tartes et autres friandises qu'il chaparde régulièrement chez le schtroumpf cuisinier. Sa devise est : « il faut vivre pour schtroumpfer et non schtroumpfer pour vivre». Ses gâteaux font très mal aux ennemis.

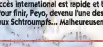
Le schtroumpf à lunettes (le David de la troupe) est le seul schtroumpf qui prend tout au sérieux. Il lui la morale. Les phrases du grand schtroumpf sont sacrées pour lui, il les répète comme le saint psaume. Il est obsédé mais supporte par tous les autres, ce qui est l'empêche pas de recevoir, de temps à autre, un coup de maillet sur la tête ou un cadeau piégé ! C'est vraiment un enschtroumpfeur.

Dans ce niveau, le tronc d'arbre tourne sur lui même, alors il faut sauter...

RIEN NE SERT DE COURIR !

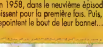


Pour passer les marais, un petit canard tout joli vous donne un coup de main



Dans les mines, votre seul allié est un wagon. L'entente est difficile...

Surfin' Schtroumpf ! C'est la nouvelle mode aux US. Foites en autant.



Dans un des derniers tableau, vous devez trouver votre chemin dans une bulle.

Dans ce tableau, vous contrôlez le schtroumpf farceur. Pour trouver votre chemin, il faut exploser les blocs de pierre avec vos cadeaux explosifs. Attention, la lave peut vous attraper facilement...

Dans la Forêt Noire la prudence est de rigueur. En effet la moindre erreur vous transformera en schtroumpf noire. Je précise qu'il faut aussi faire attention aux fameuses mouches ZZZZ...

Vous reconnaissez tous le fameux barrage des Schtroumpfs. Il vous faudra résoudre une petite énigme pour trouver la sortie du niveau.

LOGITHEQUE

Comme vous le savez tous, le panoplie des jeux de plate-forme sur Super Nintendo est relativement fournie. C'est pourquoi, je ne vais m'arrêter que sur les nouveautés et les piliers du genre. Pour commencer, l'incomparable Super Mario World qui marque son temps grâce à sa méniabilité exceptionnelle et son fun. Pour faire dans le neuf, citons aussi Bugs Bunny in Rabbit Rampage. Ce dernier a fait son apparition le mois dernier en mixant sur l'humour délirant des sprites. Dans le domaine des adaptations de bandes dessinées, il ne faut pas oublier l'aina des Schtroumpfs : Asterix, un premier essai pour Infogrames. Bref, si les Schtroumpfs vont faire un tabac, c'est grâce à son excellente réalisation. Eh oui ! l'originalité, comme la qualité des graphismes et le jouabilité sont au rendez-vous...

POUR / CONTRE

- ▲ Les graphismes restent tout à fait dans l'esprit de la bande dessinée de Peyo.
- ▲ La jouabilité est quasiment sans faille. On peut tout schtroumpfer !
- ▲ La diversité des modes de jeu font des Schtroumpfs, un jeu hyperoriginal.
- ▲ On ne se lasse jamais de jouer pour découvrir un peu plus sur ce jeu.
- ▼ Si faille il doit y avoir, c'est sans doute la musique un peu « legère ».

ARCADE/ACTION

INFOGRAMES – 1 JOUEUR

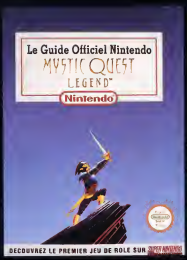
Un deuxième essai d'Infogrames dans la B.D. largement bien réussi à tous les niveau...

GRAPHISME	95%
ANIMATION	92%
SON	87%
JOUABILITE	94%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 94%

350 — 450

Ceux
qui en sont
revenus
en ont fait
un livre.



MYSTIC QUEST LEGEND™

Si beaucoup sont partis à la recherche du secret de "Mystic Quest", peu en sont revenus. Depuis que les monstres volants se sont échappés de la Tour Focale, tout n'est plus que désordre et désolation. Si tu crois être l'élu qui rétablira le savoir et la justice, bonne chance. Pour t'aider, tu trouveras avec ta cartouche, un grimoire qui te livrera toute l'étendue des mystères*. Mais après, tu seras seul face aux dangers.

Si "Mystic Quest Legend" est le premier jeu de rôle sur Super Nintendo, n'oublie pas que tu peux aussi partir à la recherche de "Mystic Quest" en Gameboy.

*Le livre "Mystic Quest Legend" est offert pour tout achat de la cartouche du jeu.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo

TEST SUPER NINTENDO

Pendant un mois, on va tous vivre au rythme de la plus grande compétition sportive de l'année : la Coupe du Monde de Football ! Nombreux sont les éditeurs qui nous proposent une simulation de foot, histoire de célébrer l'événement. Eh bien les p'tits gars, y'en a tellement que j'ai fais une overdose ! Il ne me reste plus qu'une solution : la bonne cure de désintoxication ! Et comment croyez-vous que j'ai refait surface ? Simplement en jouant à Hyper V Ball. Un bon jeu de volley !

HYPER V-BALL

A l'enfie mes protège genoux, je m'échauffe les mains... et... hum ! ça commence à peire et il y a déjà des dizaines d'options qui me tombent dessus. Mode 1 ou 2 joueurs, tournament, exhibition... En deux temps trois mouvements, je fixe les règles de mon match, je choisis les équipes et aussi, mon adversaire. C'est jo la Frite, alias le rédac chef adjoint, qui a l'immense privilège de m'affronter en mode deux joueurs. La partie n'a même pas débuté que ça sent déjà la poudre. Je vais vous l'éclairer le p'tit Jo mol ! Je n'ai jamais été vaincu et cela ne va pas commencer aujourd'hui. Foi de David ! Le terrain est vu de côté et les équipes sont composées de quatre joueurs (sans les remplaçants).

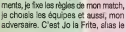
Tous les effets possibles !

Je suis au service ! Vu que mon intelligence n'a d'égale que la beauté de Claudia Schiffer (NDLR peu' David), je trouve en quelques secondes comment servir de toutes les façons : service cuillère balancé à 10 km d'altitude, normal ou smashé. A chaque fois, je mets une direction différente et j'appuie un certain nombre de fois sur le bouton B pour varier mon service. J'envoie donc un boulet de canon, en espérant face. Le plupart du temps, mon noble adversaire la réceptionne par une manchette. S'il se trouve au bon endroit, il la renvoie sur le passeur. STOP ! C'est à ce moment que vous avez le plus de possibilités de jeu. Vous pouvez feinter, passer pour un smash, smasher directement... Bref, le panel de coups est énorme, comme dans la réalité ! Ce qui me plaît le plus, c'est de pouvoir smasher de deux manières différentes. Je m'explique : vous pouvez smasher normalement ou exécuter un super smash. Il est réputé pour sa rapidité, son efficacité et varie en fonction de l'équipe que vous choisissez. C'est cool de pouvoir smasher de plusieurs façons, mais il y a quand même un léger problème... Le terrain étant vu de profil, on ne joue pas sur la largeur du terrain. Seul la longueur du terrain. Seul la longueur du terrain. Après un échange, l'arbitre annonce quelle équipe est au service.

LUDI GAMES vs BANZZAI

Comme je l'ai dis dans le texte, le terrain est vu de côté. Il est donc impossible de placer le ballon sur les côtés du terrain. Vous ne pouvez que doser votre puissance de frappe. Dommage !

LES COUPS



Très réaliste le plongeon pour rattraper cette balle vicieuse !

Vu la hauteur du contre, le smash ne passera pas le filet.

Le coup le plus fabuleux du volley ball : le smash. Belle détente !

A chaque début d'échange, vous servez. Cartonnez sans retenue.

Quand la balle arrive, vous la recevez avec une manchette.

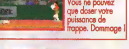
Le passeur est le tour de contrôle de l'équipe. Un peu comme la secrétaire de rédaction dans un journal (NDLR : David t'es un fayot !).

SMASHS

Nous vous présentons en vrac quelques smashs. Apprécie-les comme il se doit et essayez d'en faire autant. Ne tenez tout de même pas l'impossible...

LOGITHEQUE

C'est un peu difficile pour moi de faire cette logithèque car Hyper V Ball... est la première simulation de volley-ball disponible sur Super Nintendo. Inutile donc de le comparer à quoi que ce soit. Mieux vaut lire mon texte, que dis-je, ma prose !!!



Vu les résultats mieux de votre équipe l'entraîneur vous donne des consignes !

gueur du coup est prise en compte. A ce moment, une petite flèche apparaît dans le camp adverse et signale l'impact futur du ballon. Vous devez donc placer un joueur à cet endroit. Si vous réceptionnez maladroitement le ballon, il s'envole dans les airs. Vous devez alors renvoyer un autre joueur à la réception !

Ecoutez le coach...

Rien de compliqué en somme ! De temps en temps, votre coach pousse une gueulante. Il vous révèle quelques défauts et la nouvelle tactique à employer. Aussi, à tout moment vous pouvez changer un joueur. Bref, tout est aussi réaliste que dans la réalité (!). Seule une chose diffère. Vous pouvez si vous le souhaitez, choisir une équipe de robots et non pas d'humains. Elle possède les mêmes caractéristique que ces derniers, mais évolue dans une ligue différente, où la pitié n'a pas sa place ! Hormis ce petit détail, rien d'autre à signaler côté jeu si ce n'est que le ballon ne bouge pas assez rapidement. Faut dire que le ballon est en acier !!! Au niveau de l'animation, les joueurs bougent vraiment bien. En ce qui concerne la jouabilité, il faut juste savoir que lorsque la balle devient rouge, cela signifie que c'est le moment optimal pour la frapper. Côté options, rien à dire car tout y est : passwords, possibilité de créer ses équipes, changement de difficulté, plusieurs modes de jeu....

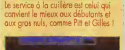
David le roi de la quequette

POUR CONTRE

- ▲ Les options affluent de tous les côtés.
- ▲ Choisir un robot, c'est plus que novoteur.
- ▲ Les coups sont très réalistes.
- ▼ Le ballon se déplace lentement.

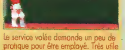
LES SERVICES

Le service à la cuillère est celui qui convient le mieux aux débutants et aux gros nuls, comme Pit et Gilles !



Le service voûté demande un peu de pratique pour être employé. Très utile quand il s'agit de placer sa balle.

Les joueurs expérimentés optent beaucoup pour le service smashé. Histoire de faire un ace.



SPORT

UBI SOFT – 1 A 2 JOUEURS

Cette simulation de volley est sex réaliste totale ! Merci Ludi pour ce qui n'aimait pas le Foot !

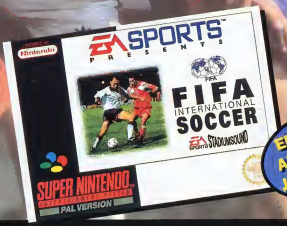
GRAPHISME	86%
ANIMATION	83%
SON	80%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE	80%
INTERET	89%

350 450

Les magasins

Géant Casino et RALLYE

ONT SELECTIONNÉ POUR VOUS LES MEILLEURS JOUEURS DU MONDE !



EN VENTE AU RAYON JEUX VIDEO

ocean

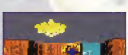
T'ES PRIS AU JEU

TEST SUPER NINTENDO

Wolfenstein 3D

Programmé en six mois par la sympathique équipe d'ID Software, est sorti il y a deux ans sur le marché du shareware PC : «Wolfenstein 3D» ! Le jeu fit sensation tant la réalisation était étonnante et rivalisa avec les meilleurs titres du marché classique. Aujourd'hui, c'est une version Super Nintendo qui voit le jour et ce pour le plus grand plaisir des amateurs de sensations fortes. Astiquez et huilez vos paddles, un enrayement vous serait fatal !!!...

Wolfenstein 3D fit réellement parler de lui à sa sortie. Il reçu de nombreux prix dans les magasines et obtint même des récompenses prestigieuses comme le meilleur jeu de l'année 1992 et le jeu le plus original. En effet, à l'époque Wolfenstein 3D était le premier jeu du genre et les techniques de programmation utilisées étaient particulièrement novatrices.



La pauvre... Il aurait dû éviter de traîner tout seul...

L'histoire...

Vous incarnez B. J. Blazkowicz, espion réputé et spécialisé dans les missions suicides. Vous travaillez toujours seul et recevez vos ordres directement du Président qui vous envoie toujours là où personne ne veut aller... Aujourd'hui, six missions vous sont confiées, toutes plus mortelles les unes que les autres. Votre objectif est de détruire toute entité ennemie et d'assassiner le Commandant en chef des lieux : le Staatmeister. Pour avoir une chance de réussir votre difficile tâche, vous devrez fouiller les moindres recoins de chaque niveau afin de trouver de meilleures armes et les munitions qui vont avec ! Attention : de nombreux passages secrets existent.

Ambiance, quand tu nous tiens...

Ce qui frappe le plus quand on lance pour la première fois le jeu, c'est la réalisme. Un conseil, éteignez la lumière, installez-vous confortablement afin d'éviter toute chute due à un possible sursaut intempestif et allumez votre console. Attention ce n'est plus le moment d'avoir des crampes... Les déplacements sont particulièrement bien gérés. Vous pouvez bien sûr avancer ou reculer, pivoter sur vous même, mais aussi effectuer des déplacements latéraux. A chaque fois que vous arrivez devant une porte, c'est toujours avec une certaine appréhension que vous appuyez sur le bouton pour en déclencher l'ouverture. De plus, sachez que si vous faites un petit peu trop de bruit (mitraillages excessifs par exemple) vous risquez d'ameuter tous les nazillons du coin...

On peut donc dire que cette version SNIN n'a rien perdu par rapport à l'originale sur PC, si ce n'est quelques couleurs (le jeu est en 256 couleurs sur PC). Les amateurs de sensations fortes vont pouvoir se régaler sans compter...

Jeepy

Enfin l'ascenseur qui va me permettre d'atteindre un autre niveau. ▼

CARTOGRAPHIE

Très pratique, la carte du niveau dans lequel vous évoluez est consultable à n'importe quel moment. Elle est très utile pour repérer les endroits où peuvent se trouver des passages secrets. Une petite restriction : vous ne pouvez examiner que la partie du niveau que vous avez déjà visité.

BONUS STORY

De nombreux objets sont susceptibles de pouvoir vous aider durant vos longues et difficiles missions. Pour en prendre possession, vous avez juste à passer dessus.

Il permet de recharger votre lance-flammes.

Cette caisse de munitions contient 25 balles.

Un simple petit chargeur qui contient 5 balles, c'est peu mais parfois bien utile.

Faire un bon repas ne fait jamais de mal et celui vous redonne 10% de santé.

Certaines portes ne peuvent s'ouvrir que si vous détenez la bonne clé.

N'oubliez pas de ramasser tous ces trésors, ils augmenteront votre score et vous permettront peut-être de gagner une vie.

Un sac à dos pour stocker des munitions ...

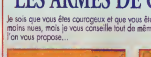
N'oubliez pas de récupérer les vies supplémentaires...

Cette trousse de secours vous redonnera 25% de santé.

Ils apportent d'expérience cela p'tits jeunes... tout pis pour eux.

LES ARMES DE GROS BILL !

Je sois que vous êtes courageux et que vous êtes même prêt à vous battre à mains nues, mais je vous conseille tout de même de profiter des jolis joujoux que l'on vous propose...



Plus de munitions... Il va falloir combattre au corps à corps.

Quand on est un Rambo comme moi, un fusil d'assaut est le minimum vital.

Le lance-flammes peut toucher plusieurs ennemis en même temps.

Attention devant, une roquette traverse tout ce qu'elle rencontre !!!

Vous commencez le jeu avec un simple pistolet. Pas très puissant mais tout de même plus efficace que le bon vieux couteau de cuisine.

Destructrice, mais dépensive en munitions, la mitrailleuse est particulièrement pratique pour les grands nettoyages de printemps...

Belle armure, mais malheureusement impossible de la récupérer pour l'utiliser.

Ben... le type là... c'est moi !!!!

LES AFFREUX JOJOS

Hans Grôbe le mitrailleur

Le scientifique Trans Grôbe

Le vieux Dr. Schabbs

Ubermutant le laideron

Le ridicule Death Night

Le Superutant moche du jeux

POUR VS CONTRE

POUR

- Les musiques collent à l'action et les bruitages font sursauter.
- La difficulté est progressive.
- Avec un peu d'entraînement, on arrive à se déplacer comme un vrai "commando".

CONTRE

- Les graphismes fatiguent un peu les yeux .
- Dommage que les écrans de présentation ne soient pas un peu plus travaillés.

ARCADE/ACTION

IMAGINEER - 1 JOUEUR

Une ambiance pesante. Jouez dans le noir !

GRAPHISME	85%
ANIMATION	88%
SON	89%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	92%

INTERET 89%

350 450

LOCK ON : VISEZ LA TETE

Avec Lock on, vous jouez contre l'ordinateur le plus puissant du monde : la machine humaine et ses incroyables réflexes

Chaque joueur porte une visière sur laquelle se trouve un voyant infrarouge qui capte le signal du pistolet adverse. Lorsque le signal est capté, il suffit de tirer rapidement pour toucher l'adversaire et lui enlever un point de vie. Vous n'avez que 9 vies pour essayer de vous en sortir

TEST NES

MEGA MAN 5

Souvenez-vous, c'était dans le numéro 16 de Banzzai. l'interviewais le sieur Megaman à qui je demandais ses impressions sur Mega Man 4 (Nes). Il m'a répondu assez sèchement car ce quatrième épisode n'était pas bien terrible. Bien qu'un peu dépité, j'ai réussi à lui remettre la main dessus, une fois de plus, pour recueillir ses impressions. Et, ô bonheur, il a la mine réjouie ! Cet épisode s'annonce bien ! Heureusement parce qu'à la rédac' c'est plutôt speed !

Banzzai : de retour parmi nous Megaman ?
Megaman : Allons allons, pas tant de cérémonie, appelez-moi Robert, voyons !
Bien, alors que vous arrive-t-il dans ce cinquième épisode de vos aventures ?
Mon ami Protoman envahit la ville à l'aide de méchants robots. Ensuite je me rends compte que ce n'est pas lui le fautif mais plutôt mon éternel ennemi : le Dr Wily !
C'est toujours classique mon cher Robert ?
En effet, je système de jeu est toujours le même. Scrolling tantôt vertical, tantôt horizontal. Ennemis à éliminer, piège à éviter et boss à rattraper.
Et Toutou Rush, il est là ?
Vous monsieur, non. Avec lui je peux voler et sauter plus haut. Sympa non ?
Cela suffit-il pour que le jeu soit mieux ?
Non, quand même pas. Les chercheurs d'idées de chez Capcom ont bossé un peu plus, cette fois-ci ! Résultat, il nous ont perdu des trouvailles mystiques et magiques.
Des exemples Robert ?
Le niveau qui se joue avec le personnage la tête en bas (clin d'oeil à Strider). Le niveau en apesanteur dans lequel je des bonds de 15 kms. Et puis aussi un stage shoot'em up qui change de la routine habituelle !

Pas le temps d'admirer les superbes montagnes au loin, Megaman est assailli de toutes parts.

MEGA BOSS...

STONE MAN
Assez simple à avoir, même sans l'arme correspondante.

GRAVITY MAN
Pour le vaincre, utilisez l'arme de Star Man. Z'êtes content ?

NAPALM MAN
Il balance des bombes mais pourtant ce n'est pas Bomber Man.

GYRO MAN
Il se cache derrière les nuages pour pouvoir mieux vous surprendre.

CRISTAL MAN
Ils sont bizarres tous ces boss à vouloir s'appeler truc Man

WAVE MAN
Il nage comme un poisson dans l'eau et crache les glissades très spéciales.

CHARGE MAN
Ce pourri vous fonce dessus et balance des missiles. Pas gentil ça.

STAR MAN
Il porte bien son nom car il a envie de vous envoyer dans les étoiles.

La première fois que vous l'affronterez, vous vous ferez exploser, mais l'expérience, comme toujours, vous aidera à vous en débarasser.

Les petites plateformes sur le côté me rappelaient un peu le dernier boss de super Ghouls'n Ghosts.

Dr Willy dans sa soucoupe violente ! Je l'ai eu avec l'arme normale, alors pourquoi pas vous.

Woah tête de mort ! Comme d'habitude, le crane humain est l'emblème du charmant Dr Willy.

Et voilà, le boss final. Il est pas dur à avoir et en plus il est laid ! Que demande le peuple, alors ?

MEGA ARMES...

En appuyant sur Start vous accédez à l'écran qui permet de choisir une des armes que vous avez gagnées à la pinute de votre front. Celles-ci mai force surhumaine, elles sont toutes réunies, ici, pour votre plus grand plaisir !

Vous pouvez augmenter le tir standard en une grosse boule !

Voici le déferlante qui suit les contours du terrain. Elle passe, donc elle suit.

Le tir de Gyro Man peut nous être balancé vers le haut, au cas ou !

Quand elle touche un mur cette grosse boule se scinde en trois projectiles.

Les grosses bombes du napalm produisent des explosions...

Une ventouse volante sur laquelle vous pouvez voyager !

Une pression sur le bouton et scudoin des pierres se mettent à tournoyer.

Hop ! Voir s'éclaire ! Cette arme ne sert que pour un seul boss.

La gélisoule brûlante, (une banane) ! Un peu comme dans Bun Saiser.

Ces jolies étoiles servent de boucliers très efficaces. C'est vraiment génial !

Avec de toutou vous atteignez des endroits réputées inaccessibles.

Lui, c'est le toutou volant qui peut servir de moyen de locomotion.

Le petit zinzinou, arme secrète du Dr Light, se rue sur les ennemis.

LOGITHEQUE

Alors là, rien de bien difficile. Pour vous parler des jeux du style de Megaman 3 ? Ok ! Megaman 1, Megaman 2, Megaman 3 et Megaman 4. Les deux premiers étaient de très bonnes ébauches.

Le Trois m'a laissé un très bon souvenir et le Quatre ne m'a pas vraiment plu. Le Cinq est tellement bon et poursuit agréablement une dynastie qui, je pense, n'aura pas de fin...

POUR CONTRE

- ▲ Un nouveau Megaman !
- ▲ Un las d'innovations.
- ▲ Une réalisation très bonne pour la machine.
- ▼ Un nouveau Megaman...
- ▼ Les experts du genre le finiront assez rapidement.

Alors là, c'est le détail du niveau de Napalm Man. Comme vous pouvez le constater, il se déroule dans la forêt amazonienne où les tigres ont l'air d'avoir une dent (et même toute la machoire) comme Megaman. Faites gaffe aussi aux trous gorgés de pointes qui vident votre énergie d'un seul coup.

LA MEGA JUNGLE DE ROBERT

ARCADE/ACTION

CAPCOM - 1 JOUEUR

Un cri plus dans la nuit. Quand on sait que le 7 est le point de sortie on ne peut que s'en réjouir d'avance. Vive Capcom !

GRAPHISME	85%
ANIMATION	83%
SON	88%
JOUABILITÉ	92%
DURÉE DE VIE	86%

INTERÊT 91%

350 450

Découvre les secrets qui feront de toi Le Maître du Jeu

36 15

Le Maître du Jeu

VIDEOFIL

36 70 93 93

Les réponses en direct de nos spécialistes à toutes tes questions sur les jeux vidéo

Toutes les nouveautés passées au banc d'essai:
trucs, astuces, codes, solutions complètes sur toutes les consoles

Les fiches de plus de 600 jeux disponibles 24h/24h

Sur 36 15 VIDEOFIL tu peux aussi jouer et gagner tes jeux vidéo préférés !

Pour te souhaiter la bienvenue, **36 15 VIDEOFIL**
en partenariat avec **ELECTRONIC ARTS**
t'offre en exclusivité le MAGNET E. A. SPORTS

MEDIAPROGRES 36 15 VIDEOFIL & accès direct 36 25 00 13 : 2,19F / mn 36 70 93 93 : 8,76F, puis 2,19F / mn

TEST GAME BOY

Le concept du «deux en un» bien connu des publicitaires vient d'être repris pour les jeux vidéo. En effet Battletoads Double Dragon, comme son nom l'indique, est le mixage de deux jeux déjà existants : Battletoads et Double Dragon. Attention, il ne s'agit pas de deux jeux pour le prix d'un, mais bel et bien d'un jeu à part entière combinant les meilleures idées de la baston (Double Dragon) et du jeu de plates-formes avec des crapauds (Battletoads) !

BATTLETOADS DOUBLE DRAGON

Que celui qui n'a jamais entendu parler de Double Dragon, le classique parmi les classiques, se lève ? Bon, bon restez assis ! A l'époque, il s'agissait de délivrer une créature de rêve... Aujourd'hui, Billy et Jimmy Lee nous reviennent dans une nouvelle aventure associés aux crapauds guerriers de Battletoads. Votre mission consiste à contrecarrer les plans de domination de la galaxie de Dark Queen et de Shadow Boss. Pour ce faire, vous avez le choix parmi cinq personnages : Rash, Zitz, Pimple (héros de Battletoads) ou bien Billy et son frère Jimmy Lee (les Double Dragon). Chacun possède, comme il se doit, un arsenal de coups dévastateurs (coups de poing, coups de pied, écrabouillage, etc.). Ils bondissent plus ou moins haut selon la pression que vous exercez sur la touche A. Ils peuvent aussi se déplacer en profondeur dans les décors, s'accrocher aux parois, se baisser pour éviter les tirs ennemis et enfin utiliser une liane pour descendre dans les profondeurs des abîmes. Bref, ce sont de parfaits combattants.

DANS L'ESPACE LA BASTON EST SUBLIME !

Voici un petit aperçu de premier niveau. Vous avancez sur la structure supérieure d'un croiseur intergalactique. Là vous devez ramasser les bonus et, comme de bien entendu, tonnez vos ennemis !

Sur un vaisseau !

Votre période débute sur un vaisseau spatial avec un capital de 6 points de vie. Une bonne maîtrise des coups s'avère nécessaire pour survivre. Vous devez traverser six niveaux. Là, vous devez éviter des pièges en tout genre (murs glissants, punks, lanceurs de dynamites...). Comme dans Double Dragon, il vous est possible de ramasser divers objets qui vous seront bien utiles. Ce sera soit une arme (bâton, dynamite), soit des bonus (vie supplémentaire, énergie ou encore invincibilité temporaire). Pour passer au niveau suivant, il suffit d'éliminer tous les vaurriens du niveau. La tâche semble à priori simple et si les 3 premiers niveaux sont d'une relative simplicité, les suivants s'avèrent difficiles à terminer ! Face à Abobo, Big Blag, Roper, Robo Manus, Shadow Boss et Dark Queen vous devrez trouver la technique adéquate pour leur faire monder la poussière. Les graphismes et l'animation des personnages sont corrects et les musiques variées. La jouabilité est excellente. En fait, l'originalité de Battletoads Double Dragon réside dans le mélange de plusieurs styles de jeu : beat'em up, shoot'em up (style Asteroids). Bref, les aficionados des «sur d'action» y trouveront leur compte, à coup sûr !

Louis Houng

Ces cinq personnages sont à votre disposition. Dans l'ordre : Rash, Zitz, Pimple, Billy et Jimmy Lee.

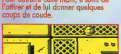
DES NIVEAUX EN VEUX-TU EN VOILA !

Pour détruire cette main, il suffit de l'affiner et de lui donner quelques coups de coude.

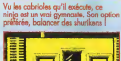
Vu les cabriolas qu'il exécute, ce punk est un vrai gymnaste. Son option préférée, balancer des shurikens !

Voilà ce qui arrive quand on m'énerve. Ce punk je l'attrape, je le casse et je le jette.

A mon avis, ces foutus rats cherchent la baston. Avec vous, ils sont mal barrés. Avec moi aussi !



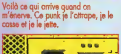
Celui qui se cache derrière la fenêtre vous envoie des bâtons de dynamites. Ramassez-les rapidement et renvoyez-les lui.



Ce monstre peut être considéré comme un mi-boss. Il vous fonce dessus sans crier gare. Ne lui laissez surtout pas le temps de s'approcher !

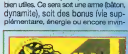
Cela ne vous dit rien ? Ou c'est une des scènes du Retour du Jedi. Ici, il faut frapper pour faire tomber l'adversaire.

Ces flammes sont dangereuses. Une seule brûlure et vous êtes cuit !!!



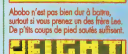
Accroché à la liane, faites attention au corbeau.

QUELQUES BOSS



Abobo n'est pas bien dur à battre, surtout si vous prenez un des frères Lee. De p'tits coups de pied suffisent.

Big Blag, le rat géant, est une partie de plaisir. Il suffit de sauter sur place et de donner un coup de pied sauté.



Roper est un maître d'armes qui se prend pour Rambo. Pour le vaincre, soutez dès le début vers lui et enchaînez avec des coups de pied.

A bord de votre Space Pod, vous devez détruire ce vaisseau spatial. Il vous réserve bien des surprises. Niark niark ! (P.S : Merci Lionel !)

Ce robot vous posera bien des problèmes. Il vous balance des rayons qu'il vous faudra éviter à tout prix.

POUR ET CONTRE

- ▲ Une jouabilité excellente.
- ▲ Un mélange de jeux d'action.
- ▲ Un contexte sonore agréable.
- ▼ Une difficulté mal dosée.

ARCADE/ACTION

SONY – 1 JOUEUR

Les fanas de jeux d'action vont s'en donner à cœur joie. Les autres...

GRAPHISME	84%
ANIMATION	86%
SON	83%
JOUABILITÉ	83%
DURÉE DE VIE	87%

INTÉRÊT 84%

350 450

LOGITHEQUE

Les jeux d'action sur Game Boy sont nombreux. Les alternatives à Battletoads Double Dragon coulent de source. Il y a bien sûr Battletoads qui est assez difficile à finir et la série des Double Dragon qu'il n'est plus besoin de rappeler. Sinon, vous pouvez toujours aller faire un tour sur Batman The Animated Series qui est mi-beat'em up, mi-plates-formes.

WorldCupUSA94™

© 1991 WC 94 / ISL

Official Licensed Product

Le seul jeu de foot qui mérite le label officiel "World Cup USA '94"

Vous seriez branché par une simulation de foot très RÉALISTE? Au contraire, vous préférez un jeu d'action bien animé pour vous marrer à plusieurs? Quels que soient votre style, vos goûts, et aussi ceux de vos amis, World Cup USA '94 est le jeu qui va le plus vous ÉCLATER, et pour longtemps.

Grâce à un système d'options absolument génial qui permet aux débutants comme aux super-costauds de toujours trouver plaisir à jouer, World Cup USA '94 est à la fois un super-jeu d'action, une simulation très réaliste, et un excellent jeu de STRATÉGIE

MEGA-CD
MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
SUPER NINTENDO
GAME BOY
AMIGA
IBM PC
CD-ROM

U.S. GOLD

Disponible chez Auchan

Sortie mondiale le 3 Juin 1994

WorldCupUSA94™

© 1991 WC 94 / ISL

©1991 WC '94 / ISL ©1992 WC '94 / ISL ©1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Official Licensee U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA' 'MEGA DRIVE' 'MEGA-CD', 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd. ©1994 SEGA Enterprises Ltd. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™, 'GAME BOY™', and the Nintendo Product Seals are trademarks of Nintendo. Screenshots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.

TEST GAME BOY

Ils sont forts chez Nintendo ! A intervalle régulier, ils nous pondent un Mario tout neuf. Un coup, il fait du karting, une autre fois il est complilé... Bref, tout les six mois les fanatiques du plombier attendent avec impatience la nouvelle aventure de leur mascotte ! Alors imaginez ma joie, quand j'apprends que je vais enfin diriger l'inlâme Wario, son ennemi, en quête de l'essence de la vie : l'argent ! J'ai toujours eu un faible pour les méchants, moi j'suis un fan de Bowser !

WARIO LAND
SUPER MARIO LAND 3

Souvenez-vous, dans «Mario Land 2» Mario détruit le château de Wario. Ce dernier, complètement ruiné, cherche un moyen de se reconstruire un château flambant neuf. Un jour, en plein entraînement pour devenir encore plus méchant, Wario en apprend une bien bonne... Les pirates de Kitchen Island détiennent une gigantesque statue en or de la Princesse Toadstool.

Les Wacances de Wario !

La vente de cette statue et pourquoi pas du reste du butin des pirates donnerait assez d'argent à Wario pour retrouver son défunt château.
Sur les bases d'une histoire originale, ce jeu de plate-forme reprend globalement la réalisation de Mario 2. Les sprites sont gros et les ennemis ont bénéficié d'un soin tout particulier. Cette fois-ci, il n'est plus question de sauter sur les ennemis pour les éliminer. Cette action n'aura plus pour simple effet que de les assommer. Wario utilise la force en balançant des grand coups d'épaules. Il doit tout de même faire attention à certains ennemis gamis de pagues ou armés jusqu'aux dents. Pour se défendre contre ce type d'ennemis, Wario doit récupérer des bonus en cassant les légendaires briques, avec sa tête ! Les comes lui permettent de faire trembler le sol, le casque en forme de jet lui permet de voler et le chapeau en forme de dragon crache des flammes. Si Wario se fait toucher alors qu'il n'a que le chapeau standard, il se transforme en petit Wario tout moche.

Le Wonde de Wario.

Tout comme sur Mario Land 2 ou Mario World, les déplacements se font sur une immense carte divisée en plusieurs sous mondes. Chacun de ces mondes contient les divers niveaux avec quelques niveaux cachés en option ! Après calcul, pas moins de 40 niveaux vous tendent leurs petits bras. Heureusement, les sauvegardes sont possibles.
Vous menez Wario à travers des contrées très variées. Voici une petite liste de ces lieux charmants : la plage, la montagne, le monde de glace, la caverne, le bateau pirate et la forêt... pour finalement arriver au château final du roi des pirates. Pour espérer voir la vraie fin de ce jeu, il faut trouver 16 trésors cachés un peu partout. Et, croyez-moi, pour être cachés ils sont bien cachés !
Wario Land est un jeu d'exception sur Game Boy. En effet, il reprend toutes les bonnes idées des précédents Mario en ajoutant le charme du terrible Wario. Des pièges « made in Nintendo » vous attendent, ainsi que des bosses bien gros aux faciès sympathiques. Quand on sait quasi que la réalisation est au-dessus de la moyenne pour une Game Boy, on ne peut que se ruer chez son revendeur préféré et demander un Wario s'il vous plaît !

Warion

BONUS STAGE

Après chaque niveau, vous avez le choix entre deux bonus stage. Un pour gagner (ou perdre) de l'argent et l'autre pour augmenter le nombre de vos cœurs (100 cœurs = une vie). Le premier fait appel au hasard ; le second, demande de la précision (il faut balancer des bombes sur des ennemis). Illustré ci-dessus, voici le premier bonus stage. Wario, indécis, doit choisir entre l'un des deux sacs. Un sac d'argent peut lui tomber sur la tête, dans ce cas son pécule est doublé. Si une enclume tombe, ça fait très mal à la tête, et, adieu l'argent !

Insérez 10 de vos pièces pour pouvoir reprendre votre partie à cet endroit.

JE M'APPELLE WARRRIO !

Wario possède quelques positions bien marrantes. Selon le chapeau qu'il possède, il peut exécuter des actions différentes. Sinon, il peut toujours sauter et foncer. Aussi, il peut utiliser son argent pour ouvrir des passages payants. Sur les cuirassées, ça s'appelle un piège ! Ah bon.

BIENVENUE SUR KITCHEN ISLAND

Bon, je suis vraiment trop sympa ! Voici le tableau niveaux caché. Il renferme pleins de trésors et un bosse.

Ici est dissimulé le passage qui mène au niveau caché. J'ai mis trois plombes pour le trouver. Alors je me demande si vous réussirez à y mettre les pieds ! De toutes façons, je vous dirais pas ce qu'il y a, ça serait trop facile

Le dernier château renferme un terrible secret. Non mais vous avez vu la tronche du secret ! On dirait Mike, quand il essaye de draguer !

Après avoir battu le boss, explorez à nouveau les niveaux du début pour découvrir de nouvelles choses.

Ce monde souterrain est plein à craquer de pièges internuos et bien chauds.

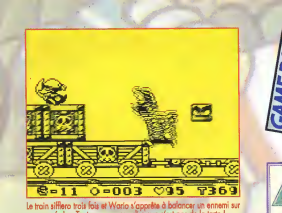
Ce niveau est ponctué par un bateau pirate. Parviendrez-vous à découvrir les trésors ?

Cette forêt n'est pas assez accueillante pour y faire un piquenique. Par contre pour jouer à Mario, c'est impec' !

Le monde de Wario comporte 7 niveaux dont un secret. Il vous faut progresser en avançant niveau par niveau et battre le boss à chaque fois. Pensez à bien fouiller dans tous les recoins pour espérer trouver les quinze trésors cachés.

LOGITHEQUE

Me croirez-vous si je vous dis qu'avant Wario-Mario Land 3 on a eu Mario Land 1 et Mario Land 2 ? Le premier est excellent malgrés la pauvreté des sprites. Le deuxième encore meilleur avec des sprites plus gros. A part les Mario, vous avez aussi les excellents Megaman ainsi que l'hilarant Kid Dracula. Les Schtroumpfs s'en sortent très bien malgré une facilité de la mort.



Le train sifflera trois fois si Wario s'apprête à bondir sur un ennemi sur son congénère. Tout ce pour vous dire que c'est pas de la torte !

Comme d'habitude, le style décors n'a pas changé d'un pouce. Depuis le premier épisode de Mario, c'est pareil. Alors on ne s'étonne plus maintenant, soit !

SUR LE 3615 KONSOL VOUS TROUVEREZ TOUTES LES SOLUCES DES JEUX. SI PAR HASARD VOUS ETES BLOQUE N'HESITEZ PAS A CONTACTER NOTRE STREET.MAN

PLATEFORMES

NINTENDO - 1 JOUEUR
Ma conclusion est simple : Wario est le meilleur jeu de plateformes Gameboy 1994....

GRAPHISME	89%
ANIMATION	88%
SON	87%
JOUABILITE	93%
DUREE DE VIE	89%

INTERÊT 91%

200 300

BANZZIII - 5/7 rue Rouquié
93108 MONTREUIL Cedex-
Tél : 33 (1) 49 88 65 65 Fax : 33 (1) 49 88 65 64
Pub : 33 (1) 49 88 65 67

REDACTION : Rédacteur en Chef : Frank Ladoire - Rédacteur en Chef Adjoint : José Cernicharo - Secrétaire de Rédaction : Gilles Boisse - Rédacteurs : Dominic Lefèvre, David Tabenda, Vibert, Valeria, Jesus Slimey, Thomas François, Jean Philippe Rossi - **REDACTEURS GRAPHISTES** : Maquettiste : Régis Jeremie - Infographie/Montage : Frédéric Lecouvet (chef de service), Jean-Pierre Cassera, Laurent Philippe, Carol Gorge, Luc Gall, Laurent Langevin, Philippe Martin, Lionel Michel, Bruno Ivet, Gilles Cassier - **PUBLICITE** : Responsable de Publicité : Antoine Hamel - Assistante de Publicité : Karla Renaud - Directeur Commercial & Marketing : Lucas Pillet - Assistante Marketing : Céline Lepine - Responsable Marketing direct : Christelle de Gaude - **FABRICATION** : Rédacteur en chef technique : Jacques Gaudé - Secrétaire de Rédaction : Isabelle Dubus, Françoise Bélaga, Valérie Fouet, Assistante : Nadine Delaval, Mireille Magnier - **DIFFUSION, VENTES** : Responsable : Olivier Le Perec - 78 75 - 50 - 33 (1) 49 88 65 75 - **TELEMATIQUE** : Jacques Cassera, Laurent Pourpre, Armand Dedieu - Graphiste : Bruno Ivet - Serveur Gestion - **COMPTABILITE** : Lydia Bahouche assistée de Cécile Cornelle, Stéphane Bouchard & Daniel, Nadia Ait Bouchemane - **ADMINISTRATION** : Pascale Dry assistée de Sandrine Nascimbeni, Pauline Soky - **DIRECTION EDITORIALE** : Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Gordinne - Directeur Délégué : Patrick Jedrin - Assistante de direction : Virginie Gaynet - Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphane Lecouvez - **IMPRESSION** : Imprimerie de Meyer - Jean Dubos - Imprimerie sur ces publications de l'Imprimerie Bell est capital de 1 000 000 F. Siège social et principal établissement : 57 rue Raspail 93108 MONTREUIL CEDEX. - Périodicité : publication mensuelle - Dépôt légal 1er trimestre 1994 - N° ISSN : 1268-0824. **SERVICE ABONNEMENTS** : Bayard Sit ma de Presse 78032 PARIS - Tél. 33 (1) 45 63 00 00

Le tarif de 35 F entre 1992 et actuellement qui permet des abonnés 11 et 2 de l'article 18, 19 mai, porte, sous les coupons des reproduction intégrale ou partielle interdite à l'usage des coupons et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les articles publiés dans ce numéro sont exclusivement ceux de la rédaction et ne représentent aucunement les opinions ou quelque fantaisie que ce soit de la rédaction et de l'auteur ou des seuls droits de quelconque, est donné "photo" ou "fantaisie" ou "photo" ou "fantaisie" ou "photo" ou "fantaisie" ou

OPTION 1 : Économique, mais lent !

BANZZAI vous propose désormais, dans ses colonnes, une rubrique "Petites annonces". Elle est ouverte à tous ses lecteurs et gratuite. Échanges, ventes, échanges, correspondants, clubs, renseignements, etc. Vous êtes libre de passer de votre ou votre numéro d'après, il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 89 du mois à l'adresse suivante :

P 8 BANZZAI 5/7 rue Raspail 93100 Montreuil.

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!

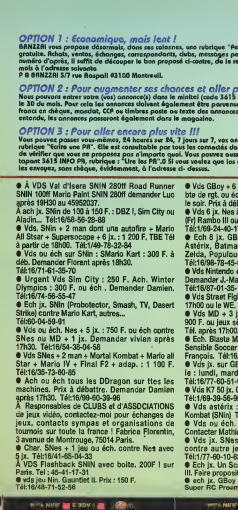
Vous pouvez entrer votre (vos) annonce(s) dans le minitel (code 3615 INFO PB) une semaine avant la sortie du magazine vers le 30 du mois. Pour cela les annonces doivent également être parvenues avant le 89 du mois. Dans ce cas vous jouiez 80 francs en plus mais, moyennant, CQF vous trouvera en tête des annonces et vous les faites parvenir à la même adresse. Bien entendu, les annonces passeront également dans le magazine.

OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!

Vous pouvez passer vos annonces, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le minitel en tapant 3615 code INFO PB, rubrique "Petites ann PB". Elle est consultable par tout les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas d'impropriété quoi. Vous pouvez avoir, à tout instant, consulter les autres propositions en tapant 3615 INFO PB, rubrique "Une fois PB". Et si vous voulez ajouter ou modifier vos annonces passant, en plus, dans le magazine, vous nous les envoyez, sans chèque, évidemment, à l'adresse ci-dessus.

Nom : ..... **Prénom :** .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... **Ville :** .....
N° de téléphone : .....
Je possède une
☐ Super Nintendo – ☐ Nintendo – ☐ Game Boy
☐ AUTRE.....
Département : ☐☐☐ ☐ **VENTE** – ☐ **ACHAT** – ☐ **ECHANGE**
Libellé de votre annonce (N'oubliez pas votre N° de téléphone)
.....
Titre de votre annonce .....
.....
BANZZAI

- A VDS Vol d'Iseria SNIN 280F Road Runner SNIN 100F Mario Paint SNIN 280F demander Luc après 19h30 au 45952037.
- A ach jx. SNIn de 100 à 150 F. : DBZ I, Sim City ou Aladin... Tél:16/66-32-28-40
- VDs. SNIn + 2 man dont une autofire + Mario All Star + Superscope + 6 jx. : 1 200 F. TBE Tél à partir de 18h00. Tél:149-78-32-84
- Vds ou ach sur SNIn : SMario Kart : 300 F. à déb. Demander Florent après 18h30. Tél:16/71-61-35-70
- Urgent Vds Sim City : 250 F. Ach. Winter Olympics : 300 F. ou ech . Demander Damien. Tél:16/74-56-55-47
- Ech jx. SNIn (Probotector, Smash, TV, Desert Strike) contre Mario Kart, autres... Tél:60-04-99-01
- Vds ou ach. Nes + 5 jx. : 750 F. ou ech contre SNes ou MD + 1 jx. Demander vivian après 17h30. Tél:16/94-38-64-80
- Vds SNes + 2 man + Mortal Kombat + Mario all Star + Mario IV + Final F2 + adap. : 1 100 F. Tél:16/30-62-40-48
- Ach ou ech tous les DDragon sur tes les machines. Prix à déb. Demander Damien après 17h00. Tél:16/99-60-39-96
- A Responsables de CLUBS et d'ASSOCIATIONS de jeux vidéo, cherchons échanges de jeux, contacts sympas et organisations de tournois sur toute la France. Fabrice Florentin, 3 avenue de Montrouge, 75014 Paris.
- Chez. SNes + 1 jeu ou ech. contre Nes avec 1 jx. Tél:16/44-53-42-53
- A VDS Flashback SNIN avec boîte. 200F 1 sur Paris. Tél : 45-41-17-31.
- vds jeu Nin. Gauntlet II. Prix : 150 F. Tél:16/48-71-52-56
- VDs GBoy + 6 jx. + cable + écouteurs + loupe + pile ou ech. contre Game Gear SNIn + 2 man + jx. Tél. le soir. Prix à débattre. Tél:130-25-15-78
- VDs 6 jx. Nes à 75 F. Fun ou ech contre jeu MD Pri Rambo III ou C. LOGO ou Pitfighter. Tél:169-24-40-17
- Ech 6 jx. : Nes : Dr Franken, Magaman III, Astérix, Batman, DDragon, Metroid II contre Zelda, Populous, gargouile's Quest, Batman... Tél:16/96-78-15-68
- Vds Nintendo + 2 man + pisto. + 4 jx. Prix : 500 F. Demander J.-Marc après 17h30. Tél:16/07-41-35-15
- VDs Street Fighter II sur SNin : 200 F. Tél. après 17h00 ou ech. Tél:16/99-69-35-36
- VDs MD + 3 jx. (zsonic Tazmania ... Le tout : 900 F. ou jeux séparément entre 180 F. et 220 F. Tél. après 17h00. Tél:16/75-46-04
- Ech. Blaste Master contre Prince of Persia ou Sensible Soccer ou Ecrit sur Nes. Demander J.-François. Tél:16/23-31-67-29
- Vds jx. sur GB, Nes ou SNin. Tél. après 19h00 ou ech. Tél:16/94-38-64-80, verdunet@wanadoo.fr
- Ech jx. Un Scaiton contr Rod Runners, Zelda III, Faire prosoption... Tél:16/42-54-56-39
- ech jx. GBoy : Hook, Jurassic Park, Turtles I Super RC Pro-am et Tennis contre Lemmings ou autres... Demander Samuel. Tél:16/41-30-46-71
- Ech jx. SNes contre Megadrive Deserts Strike, ect... Tél:16/28-48-62-66
- Vds sur MS Sonic, Alex Kidd + console + 2 man. Prix : 350 F. Demander Yannick. Tél. après 18h00. Tél:16/46-06-46-53
- Vds jx SNin Bubsy : 390 F. et Nin : Scope 6 : 350 F. Demander Jérémy après 17h00. Tél:16/66-45-48-62
- Ech jx. GB : Top Gun, Mickey Mouse, Spanky's, Jeux Tennis Lutz... contre autres jx. Contacter Mathieu après 18h00. Tél:16/74-56-55-26
- Vds jx. SNin : Dragon BallZ, SFII et actapt : 500 F. Contacter Bernard après 17h00. Tél:138-86-88-79
- Vds jx. SNin : Stars Wars, Prince of Persia, Street Fighter II, Desert Strike : 250 F. jx 300 F. + man. Tél:16/66-46-13-76
- Ech SNes maxime 2 avec 12 jx. et 1 dans la console : 2 500 F. Tél. après 19h30 et demander Franck. Tél:16/92-45-22-28
- Vds Mega CD + 4 jx. Prix : 2 300 F. Tél:13/62-06-31
- A ach. GBoy bon état 1 jx. 2 cartouche Grégory après 18h00. Tél:1/46-68-14-80
- Vds jx. SNin : Mortal Kombat : 200 F. Urgent Contacter Benjamin après 17h00. Tél:138-02-49-29
- Vds ou ech. SBomberman française : 300 F. ou ech. cthe. NBA Jam. Demander Yves. Tél:16/99-87-79-63
- Ech Robocop 3 contre Simpson's, Double Dragon Lolo II... Demander Anthony. Tél:16/35-47-29-41
- Vds 5 jx. GBoy : Batman, Gool ... appeler Yan à partir de 19h00. Tél:139-51-44-38
- Vds GGear + 3 jx. dont Jurassik Park état neuf. Le tout : 600 F. Tél:16/61-08-44-84
- Vds Master System 3 + 4 jx. Prix mini : 400 F. ou 350 F. Contacter Nicolas. Tél:16/27-48-16-55
- Ech SF2 Turbo contre Axelay ou vds SF2 Turbo : 300 F. tél. entre 18h00 et 20h00. Tél:16/56-45-25-55
- Vds 2 jx. SNin : Super Star Wars, tiny Toon 2 : 400 F. les deux. Tél:16/33-52-12-64
- Vds Nes + 2 man. + 12 jx. dont : zelda, Mario 1-2, Tortues, California, Games Bubbles etc... Tél:14/45-52-52


AMERICAN GLADIATORS Nintendo
MOTS DE PASSE :
MONDE 1-1 : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 1-2 : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 1-3 : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 1-4 : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 2-1 : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 2-2 : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 2-3 : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 2-4 : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 3-1 : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 3-2 : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 3-3 : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 3-4 : B,B,B,B,B,B,B,B
CHOCOLATE : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 4-1 : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 4-2 : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 4-3 : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 4-4 : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 5-1 : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 5-2 : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 5-3 : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 5-4 : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 6-1 : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 6-2 : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 6-3 : B,B,B,B,B,B,B,B
MONDE 6-4 : B,B,B,B,B,B,B,B
POUR AVOIR 4 VIES :
Appuyez sur Start et sur les flèches haut, bas, droite et gauche.

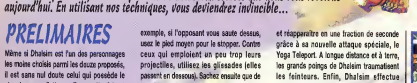
STREET FIGHTER II

LES TECHNIQUES ULTIMES

Hello, vous sommes de retour, avec bien entendu, les tant attendues Techniques Ultimes de Dhalsim. Il n'a aucun enchainement, aucune technique puissante ? Et bien détrompez-vous, Dhalsim possède de nombreux secrets que nous vous révélons aujourd'hui. En utilisant nos techniques, vous deviendrez invincible...

PRELIMAIRES

Même si Dhalsim est l'un des personnages les moins choisis parmi les douze proposés, il est sans nul doute celui qui possède le plus de coups d'attaque. Pour mettre à bout de nerfs n'importe quel adversaire, servez-vous des grands et moyens coups. Par exemple, si l'opposant vous saute dessus, usez le pied moyen pour le stopper. Contre ceux qui empilotent un peu trop leurs projectiles, utilisez les glissades (elles passent en dessous). Sachez ensuite que de tous les combattants, Dhalsim est celui qui choppe le plus loin (très utile pour les coups de crasse). Il peut aussi disparaître et réapparaître en une fraction de seconde grâce à sa nouvelle attaque spéciale, le Yoga Teleport. A longue distance et à terre, les grands poings de Dhalsim traumatisent les feinteurs. Enfin, Dhalsim effectue désormais sa vrille à n'importe quelle hauteur et possède un coup de tête destructeur.



LA TELEPORTATION ULTIME : quand vous mettez l'opposant à terre, lancez immédiatement un Yoga Fire tenti (1). Utilisez alors le Yoga Teleport pour réapparaître à côté de lui (2). Si la manœuvre est effectuée correctement, vous devez le saisir sans problèmes ou encore, réaliser un enchainement à base de coups de têtes (3).

COUP DE CRABBE : faites tout d'abord un Yoga Flamme (A); puis une petite glissade (B). Choppez alors l'opposant (C). Utilisée à bonne distance, cette technique est imparable (vu que vous choppez plus loin que tous les autres combattants !).

ENCHAINEMENT : frappez dans le dos de votre adversaire avec la vrille (1). Dormez alors un pied moyen baissé (2) puis un second (3).

ÇA MET KO : utilisez la vrille pour frapper l'opposant au niveau des jambes (A). Servez-vous ensuite du coup de tête, étouffe deux fois (B et C) !

QUELQUES TECHNIQUES DE COMBAT : voici quelques techniques, utiles pour terroriser l'opposant. Quand Guile envoie un Sonic Boom, frappez avec le gros pied pour un double choc (1). Balrog et Balrog vous saute dessus à moyenne distance, dormez un simple petit coup de poing (2). Contre Sagat, utilisez un maximum le poing moyen baissé. Il ne peut vous soulever avec son Tiger Uppercut (3). Enfin, contre les sauteurs fous, contre-sautez en arrière avec le gros pied (4), ou avec le gros poing. Personnellement, je préfère le gros pied, mais bon... chacun ses goûts.

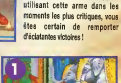
Au fait, si vous recherchez d'autres techniques de combats sur Dhalsim, téléphonez au journal et demandez David Taborda ou Lionel Vilner. Alias les Street Fighter de l'apocalypse. Tous les jours, ils cherchent de nouvelles techniques pour progresser et pour mieux terroriser l'adversaire (il en piquent en vue d'un futur tournoi...). Voilà, le message est lancé, il n'attendent plus que vos appels, nombreux si possibles !

LES VRILLES

Depuis le début de ce nouveau tournoi Street Fighter, Dhalsim peut effectuer ses vrilles à n'importe quelle hauteur. Pour cela, sautez sur place ou vers l'avant et mettez la manette vers le bas. Si vous appuyez sur les boutons de poings ou pieds, vous verrez Dhalsim foncer de deux manières. La vrille avec pied sert à hauteur basse (1), la vrille avec poing à de grandes hauteurs (2). En utilisant cette arme dans les moments les plus critiques, vous êtes certain de remporter d'éclatantes victoires !

DHALSIM CRACHE DU FEU

Le Yoga Fire est très utile pour rivaliser avec des lanceurs de boules tels que Ryu et Sagat. Il est aussi utile pour les coup de crasse (1) Le Yoga Flame ne sert que pour feinter ou coincer l'opposant. Par exemple, on voit Ryu qui tente de placer son hélico et qui se fait ramasser par le Yoga Flame (2).



LES GRANDS POINGS

Faites très attention quand vous utilisez vos grands poings de loin, car vous êtes très vulnérable (au moment où ils reviennent). Utilisez-les donc intelligemment. Par exemple, démolissez Sagat, quand il utilise ses Tiger hauts (1). C'est imparable et terriblement efficace. Si vous employez les grands poings de près, vous donnez un double coup de tête destructeur. Il met facilement dans le K.O (2) et vous permet alors de réaliser un enchainement de mort.

Les techniques et enchainements que nous vous révélons présentent beaucoup, que dis-je, un maximum de variantes. Essayez de les adapter à votre adversaire et de bien les maîtriser. Utilisez les doubles et triples quand l'adversaire se prétige : cela représente un véritable massacrage psycho-physique (NDLR : David, t'as pas les cheveux qui enflent un petit peu ?).

Soutez-vous au passage, que Dhalsim se nourrit de résine et de feuilles dans l'espoir de se faire momifier après sa mort. Son proverbe de prédilection : «Je me prends des mandales si maman à la dalle». Méditez bien sur ce proverbe et en cessez pas de vous entraîner, dans l'espoir Ultime de rencontrer un jour des survivants qui sont les humbles rédacteurs de Banzaï. Rassurez-nous le mois prochain pour les Techniques Ultimes de Balrog, un personnage plein de secrets.....

David Taborda et Lionel Vilner, les Street Fighters de l'apocalypse...

présente le jeu vidéo créé par Virgin

Le Livre de la Jungle

Prends le strict nécessaire et pars escorter Mowgli dans la jungle jusqu'à son village. Affronte Kaa, le serpent aux yeux globuleux, et Shere Khan, le tigre affamé, dans cette aventure palpitante adaptée du classique de Disney! Un jeu complètement "jungle"

DISPONIBLE SUR :

PRIX : DISPLACES, DIVOS & CADEAUX
ENTRER DANS L'ENFER DE L'ACTION ET GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX
SUR 3615 ou 94 VB (1,19 F par minute)

Disponible bientôt sur:

NES GAME BOY

Nintendo™, Game Boy™ & NES™ are trademarks of Nintendo Ltd.
The Jungle Book™ © Disney
© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights Reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
233 Rue de la croix Nivert - 75015 PARIS - Tél: (161) 53 68 10 10